

Poster Géant
RIDGE RACER

le mag des **consoles**

Joyypad

N° 46 • 32 FRANCS

OCTOBRE 1995

+ Joyypad International 32 pages

En direct du
Salon de Londres

Le nouveau

DOOM

encore meilleur sur
PLAYSTATION

TOUT SUR

KILLER INSTINCT

**Test, Tips, Combos,
Stage caché**

Spécial Dragon Ball Z

**CADEAU !
6 caps DBZ**

Reportage : Dragon Ball
enfin au cinéma





**Si vo
abs**

**pleurnicher d
mois, exigez
32 bits pour N**

ous voulez olument ans quelques une Noël.



"Il y a 10 ans, la puissance informatique de l'Ultra 64 aurait coûté \$14 millions, mais le plus extraordinaire est qu'elle sera disponible auprès du grand public aux alentours de \$250"

Tom Jermoluk,
président de
Silicon Graphics.

L'Ultra 64 arrive en 1996. Il suffit d'attendre sa sortie patiemment.

Enfin du nouveau...

Quelques-uns des 55-60 jeux à venir en 1996

Ce n'est une surprise pour personne, la fin de l'année reste une période prolifique pour le jeu vidéo et ses à-côtés. C'est un classique, mais à vrai dire on ne s'en lasse jamais. Les jeux prennent un nouveau virage, plus adulte. Killer Instinct et ses combos qui tuent, Doom et sa tronçonneuse magique, Sega Rally pour Saturn et la PlayStation qui apparaissent comme les machines providentielles pour tous les amateurs d'arcade. Côté cinéma, c'est un peu la même chose. Le 25 octobre sort Mortal Kombat, le 31 Dragon Ball Z... Pour ce dernier, nous vous offrons pour l'occasion les Caps DBZ qui, s'ils ne vous branchent que moyennement, séduiront à coup sûr votre petit frère ou cousin. C'est aussi ça Joypad, l'occasion de faire des cadeaux de Noël pas chers ! En attendant le salon manga qui devrait avoir lieu d'ici la fin de l'année sur Paris, Anim'Paad vous propose son lot de nouveautés. Bref, il y a de quoi faire. Lorsqu'on regarde les prochaines sorties, on s'aperçoit aussi que côté innovations, on ne devrait pas être déçu. Alors que l'Ultra 64 sera présenté à la fin du mois de novembre avec 10 jeux, la PlayStation et la Saturn devraient avoir conquis d'ici là un public relativement vaste (moins de 10 000 Saturn vendues à ce jour). Les jeux vidéo prennent un nouveau départ, ne soyez pas en retard et prenez le train Joypad pour un voyage au bout du jeu vidéo.

Have Fun !

T.S.R.

On connaissait déjà toutes les fusions possibles de l'univers Dragon Ball (Son Gokuh et Vegeta par exemple), mais on ne savait pas que CAPS et DBZ pouvaient aussi joindre leur force. Voici donc, en cadeau dans ce numéro, un paquet Caps DBZ qui vous permettra de découvrir quelques-uns des 77 modèles CAPS DBZ existants. Nés à peu près en même temps, à la fin des années 80, les deux vedettes du moment se retrouvent pour un ultime partenariat qui, s'il ne vous séduit pas, enthousiasmera à coup sûr votre petit frère ou votre petit cousin. La mode est aux "Dragon Caps Z !"



somm

J O Y P A D 4 6 0

6

LE COURRIER

Il fallait que ça arrive un jour : Joypad à la télé dans un Sitcom de première catégorie. Non, non, vous ne rêvez pas, on parle bel et bien du courrier...

8

LA REVUE DE PRESSE

Les jeux vidéo rendent fou ! Figurez-vous qu'on est bien placé pour le savoir. Gah !

10

NEWS D'EUROPE ET D'AILLEURS

La sortie de la PlayStation accapare toute notre attention, et Sega Rally sur Saturn nous a bien éclatés. Les jeux vidéo ont de beaux jours en perspective.

16

ICI LONDRES

L'ECTS, vous commencez à connaître. Il s'agit du plus grand salon européen consacré aux jeux vidéo. L'occasion pour nous de vous montrer Doom, Alien Trilogy ou bien Jack is Back pour PlayStation et/ou Saturn.

24

REPORTAGE REBOOT OU "JE VIS DANS UN ORDINATEUR"

Mine de rien, un ordinateur, ce n'est pas si mal pour vivre. Vous n'avez qu'à essayer. Reboot, série réalisée entièrement en images de synthèse, débarquera bientôt sur console. L'occasion de faire les présentations.

26

LES PREVIEWS

C'est chaud et ça arrive bientôt ! Mortal Kombat 3, Earthworm Jim 2, FIFA'96... et les hits de fin d'année s'étaient donnés rendez-vous ici !

44

LE ZAPPING DES TESTS

Un zapping chargé ce mois-ci... Joypad a préféré donner la priorité aux jeux forts du moment, renvoyant ainsi les jeux médiocres ou graphiquement pauvres aux abysses du zapping. À lire dans le détail pour tout savoir.

88

REPORTAGE DREAMWORKS, LA MACHINE À MILLIARDS

Un jour, vous pourrez dire : "La DreamWorks ? Oui, je connais, ça fait dix mois qu'ils en ont parlé dans Joypad". Tous les secrets d'une machine à milliards qui fera bientôt parler d'elle.

96

DOCPAD

Ce mois-ci, préparez de l'aspirine. Docpad vous explique que la 3D reste, quoi qu'il arrive, de la 2D, mais qu'en fait tout n'est qu'illusion d'optique et que la 3D est un mirage perçu en 3D mais présenté en 2D. Je vous avais dit pour l'aspirine...

102

ANIM'PAAD

Dragon Ball Z sort au cinéma et Joypad vous raconte le pourquoi du comment. Anim'Paad fait aussi le point sur les autres sorties du moment.

110

CINÉMA

Me! Gibson et Kevin Costner parlent à Joypad. À ne manquer sous aucun prétexte, "BraveHeart", le plus beau film du monde (y fallait que je le place quelque part).

maire

C T O B R E 1 9 9 5



116

VIDÉO À LA UNE

Une cassette à l'honneur, "The Crow", l'ultime film de Brandon Lee. À voir, revoir et puis revoir encore en disant qu'on ne l'a pas vue histoire de...

118

ASTUCES, TIPS, MACHINS ET AUTRES ÉTRANGETÉS

Notre ancêtre à tous, Tonton Stéph, vous dévoile les secrets cachés des jeux. Faut dire que depuis le temps qu'il en voit, il les connaît bien, le vieux.

124

LA JOYBANK LIGHT

Suivant en cela un courant très mode, la Joybank se met au Light. Des billets, quelques lots, pour laisser la priorité aux jeux vidéo.

127

LES PETITES ANNONCES

On ne va tout de même pas vous le dire dix fois ! Ici on vend, on achète, on brade, on troque, on donne, on offre tout ce qui touche aux jeux vidéo. Si vous voulez aussi vendre vos K7 d'animation, profitez-en.

Joypad International, 32 pages en papier 100% pur Bonzaï. Dans ce 46e numéro, toute la saga des RPG Sega sur Saturn et les dernières nouveautés PlayStation et Nec (vous ne rêvez pas !).



TESTS ET PREVIEWES

3D LEMMINGS (PS)	44
ACTUA GOLF (PS)	34
ASSAULT RIGGS (PS)	35
BATMAN ET ROBIN (GG)	44
BUG ! (SAT)	45
COMIX ZONE (MD)	56
DESTRUCTION DERBY (PS)	52
DISCOWORLD (PS)	85
DOOM (SN)	66
EARTHWORM JIM 2 (MD/SN)	32
FIFA SOCCER'96 (MD)	38
FOREMAN FOR REAL (SN)	45
ISS DELUXE (SN)	40
IZZY'S OLYMPIC QUEST (SN)	45
KILLER INSTINCT (PS)	58
LOADED (PS)	30
MARSUPIAMI (MD)	46
MICRO MACHINES'96 (MD)	64
MORTAL KOMBAT 3 (SN/MD)	36
NBA JAM T.E. (PS)	46
NHL HOCKEY'96 (SN/MD)	46
NOVASTORM (PS)	47
PEEBLE BEACH GOLF LINKS (SAT)	47
PRIMAL RAGE (SN/MD/GG/GB)	76
RAYMAN (SAT)	47
RIDGE RACER (PS)	82
TINTIN AU TIBET (SN)	26
TOHSHINDEN BATTLE ARENA (PS)	84
TOTAL ECLIPSE (PS)	78
URBAN STRIKE (SN)	47
VIRTUAL HYDLIDE (SAT)	84
WATERWORLD (SN/MD)	28
WEAPON LORD (SN/MD)	72
WIPE OUT (PS)	48

JOYPAD est édité par la société HACHETTE-DISNEY-PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526. Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex Tél. : (1) 41 34 85 00 Fax : (1) 41 34 87 99
Gérants : Christian Leveneur, Pierre Sissmann.
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Pierre Sissmann.
Directeur de la rédaction : Marc Andersen
Rédacteur en chef adjoint : Jean-François Morisse (TSR)
Direction Artistique : Alain Langlois • Maquette : Lino, Djima Merah, Corinne Bismuth, Stéphanie Brunelle
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou
Publicité : Isabelle Weill
ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Olivier Prézeau, Grégoire Hellot (GREG), Nourine Nini (TRAZOM), Kendy Ty (KENDY) Eric Pavon, Olivier Fallaix.
Trucs & astuces : Tonton Stéph
Correspondant UK : Derek Dela Fuente • Correspondant au USA : Sébastien Hamon
Abonnement Téléphone : (1) 44 89 44 89
Ventes : EDIVENTE, n° vert : 05 38 40 10.
Photogravure : SLJ, Champa, PPO, Compo Imprim.
Imprimé par Brodard Graphique, La Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse.
Ce numéro comporte un encart d'abonnement jeté à l'intérieur du magazine, ainsi qu'un supplément de 32 pages, et un poster posé sur le supplément, et le tout filmé.
Tous droits de reproduction réservés.
Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.
Abonnement Belgique voir pl43.
Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 Chaussée Romaine - 1800 Koningslo/Vilvoorde - Belgique
N° Bancaire : 210-0980879-67
JOYPAD : 1 an (11 n°) : 1490 FB
Illustration de couv. : KILLER INSTINCT • NINTENDO
Illustration de couv. Import : TEKKEN • NAMCO



Courrier

Résumé des épisodes précédents : c'est la rentrée. Kendy, Greg, TSR, Stef, Trazom, Olivier et Linos sont une fois de plus dans la même école qu'ils connaissent bien. La fameuse école où l'on ne fait que boire, manger, jouer au flipper et avoir des pauses entre les cours. Cette école qui n'existe qu'à la télévision. Cette école où les gens concernés par un propos apparaissent comme par magie. Cette école où tout est lisse, propre, mais extrêmement fonctionnel. Cette école où tout semble vrai mais où tout sonne faux. Greg et Linos prennent un pot entre deux cours...

ha! ha! ha!

Greg (se recoiffe): Tiens, salut Linos ! (Rires enregistrés)
Linos (remet sa chemise): Hey, salut Greg ! Ça va bien ? (Rires enregistrés)
Greg: J'en ai une bonne à te raconter. Tu connais la dernière ?
Linos: Euh... non.

Greg: Tu connais Nathan ? Le mec de 4e C ? Il se demande si un téléviseur 60Hz fera fonctionner sa PlayStation française en 60Hz... (Rires enregistrés)
Linos: Non ? Arrête ? Dis-moi qu'il n'était pas au courant que la fréquence d'un téléviseur n'avait rien à voir avec la vitesse de la console ?

Greg: Il semble que non. Ouah, regarde cette meuf ! (Une meuf passe...)
Linos: Hey, salut poupée, tu veux passer un bon moment ? (Rires enregistrés)
Meuf qui passe: Oui, c'est pour ça que je reste pas plus longtemps avec toi ! (Rires enregistrés)

Greg: Roh dis-donc ! (mouvements de mains...)
Joël Jeannin: Salut les mecs... vous savez, vous, si Mario Zelda ou Secret of Mana sortiront sur l'Ultra 64 ?

Linos: Non, mais de quoi y s'mêle celui-là ? (Rires enregistrés)

Greg: Cool Linos, c'est un pote.

Ouais, je sais pas bien. Mais paraît que la console sera vendue avec Zelda 4 et Final Fantasy 7.

FF7 qui sera d'ailleurs compatible

SFC-Ultra64. Une première, quoi ! (Joël se casse...)

Linos: Mais t'es fou ! Tu sais pas qui c'est ?

Greg: Ben... non (Rires enregistrés)

Linos: C'est le fils de Mr Borssard !

Greg: Borssard ? Celui qui ressemble à un poulpe empaillé bleu ? (Rires enregistrés)
Linos: Ouais, c'est le pote de Jean-Pierre Cortada, de Montrouge.

Greg: Le mec qui veut savoir si on va faire des CD PlayStation dans le magazine ? Il va être déçu le pauvre, c'est pas pour tout de suite...

Enrico Nicolas: Salut les mecs, Olivier est là ?

Greg: Non, mais si tu veux, on te répond...

t'as un truc à lui demander ?

Enrico Nicolas: Non, c'est à Olivier que je parle, et à personne d'autre ! (Rires enregistrés)

Olivier: Me voilà. Que se passe-t-il ?

Greg&Linos: Mais comment as-tu fait pour venir aussi vite ?

Olivier: J'étais derrière la porte et j'ai tout entendu. Oubliez pas qu'on est dans un sitcom les gars. Dans les sitcoms, les portes laissent tous les sons passer.

Enrico Nicolas: Dis Olivier, j'ai acheté une PlayStation, mais je trouve les jeux de plus en plus décevants. Est-ce la fin ?

Olivier: J'arrête de suite, p'tit gars. T'as pas à t'en faire, Psygnosis nous prépare des merveilles, comme Wipe Out. No problemo, quoi ! (Enrico s'en va, ravi).

Greg et Linos: Ouah, que...

Olivier: Une leçon, les gars ! (Rires enregistrés).

Bon allez je file ou ma meuf va me tuer. Je vois d'ici le Hara-kiri ! (Rires enregistrés)

Greg: Ah, sacré Olivier !

Linos: C'est vraiment un type formidable !

(Virgule musicale. Pour plus de réalisme, allumez votre orgue Bontempi.)

La cantine. Greg dessine des formes géométriques dans sa purée, et soupire...

Greg: Ah, ben voilà, je suis seul. Pourquoi est-ce que je remarque les couples autour de moi uniquement lorsque je me suis fait larguer ? C'est énervant ! (Rires enregistrés)

Suicidal Seb: Greg ! Greg ! C'est horrible ! Greg, de la purée sur le nez ! Mais tu es fou de me bousculer comme ça ! J'aurais pu... me noyer ! (Rires enregistrés)

Suicidal Seb: Je suis outré ! Ils ont parlé de mangas dans l'émission "Nulle par ailleurs" le 7 septembre, et nous ont résumé ça comme un ramassis de sexe et de violence... Je suis énervé, ça va plus...

Greg: Un peu de purée ? (Rires enregistrés).

Non, sans rire, c'est normal, ils n'y connaissent rien. Et puis parler de sexe et de violence, ça conforte les masses populaires dans

leurs petites opinions. Ils montrent le "choc", ce qui fait vendre.

Suicidal Seb: Ah bon... ben euh je vais leur écrire alors... hey Sabrina ! Sabrina on va faire un tour ? (Il s'en va...)

Greg regardant sa purée: Voilà, ma vieille, je suis de nouveau seul. (Rires enregistrés)

Tiog: Tiens Greg, justement je voulais te voir.

Greg, parlant à sa purée: Je te ferais du bouche-à-bouche plus tard, chérie. (Rires enregistrés)

Que se passe-t-il ?

Tiog: Tu crois que les mecs de Sega vont sortir Rigford Saga en français ?

Greg: Ouais, bien sûr. Il est prévu pour décembre chez nous.

Tiog: Cool ! Mais euh... y a quelques mois, tu nous avais parlé de Landstalker sur Saturn, alors il en est où ?

Greg: Ben, à la base, le projet se nommait Landstalker2. Puis il s'est mué en Shining

Rogue qui était un rôle-stratégie, pour finir sous la forme de Shining Wisdom.

Tiog: Ah, O.K. Bon ben merci du tuyau, vieux. Fais gaffe à ta purée, elle va refroidir ! À plus ! (Rires enregistrés)

Greg: Bon, c'est pas tout ça, mais je te quitte, j'ai un truc à filer à

Trazom.

(Virgule musicale. Alignez 5-6 notes, n'importe lesquelles)

La cour de récré. Des mecs s'alignent.

Lulu: Mais t'es fou ? Qu'est-ce que je t'ai fait ?

Trazom: Tu m'as parlé, et c'est suffisant. N'oublie pas qui je suis ! (Rires enregistrés)

Lulu: Je t'ai juste demandé quand sortaient Wipe Out et Destruction Derby, c'est tout !

Trazom, les mains crispées autour de la tête: Ahhh, tu fais tiep !!! Tout fait tiep !!! Va te chéca dans la veuca

avec les rats !!! C'est marqué dans le taut !

Greg: Cool les mecs. Traz' tu déconnes, il te suffisait de lui dire que Wipe Out sort le 29 septembre et Destruction Derby le 20 octobre.

Trazom: Tu fais trop tiep !!! (il se casse...)

Lulu: Pas très sociable...

Greg: Non, tu crois ? (Rires enregistrés) Bon vite, ça sonne, on va être en retard !

(Virgule musicale; achetez le disque)

C'est la sortie des cours. Ça passe vite hein ? On s'étonne après qu'ils soient vides, ces rôles...

Jérôme: TSR ! Attends ! J'ai un truc à te dire.

TSR: J'espère que ça ne concerne pas le boulot ? (Rires enregistrés)

Jérôme: J'adore Joypad, c'est génial. Je voulais vous remercier d'avoir parlé de la

3D ! Maintenant je comprends tout ! C'est super-génial ! Vive

Joypad !

TSR: Mais sur le plan du propédeutisme philosophique, tu n'as rien à dire ?

Jérôme: Euh, si. C'est génial !

TSR: Mais dans la nietzschéenneté même du propos ?

Jérôme: Euh... je repasserais, O.K. ? Salut ! (Rires enregistrés)

Greg: Eh TSR ! J'ai une super-idée pour le courrier du journal du lycée. Qu'est-ce que t'en penses ? On ferait comme si on était les

journalistes d'un magazine de jeu vidéo, et on s'envairait des vannes au travers des lettres des mecs ?

TSR: Pas très cartésien tout ça, mais bon... Au fait, ça marche les amours ? (Rires enregistrés)

Grimace de Greg: Ben euh... j'ai rencontré une fille qui s'appelle Mousseline, et... (Rires enregistrés)

(Virgule musicale; on s'y habitue vite...)

Kendy et Greg se retrouvent au bar. Chaud ambiance entre les fausses discussions des figurants et les autres qui, en fond, font semblant de jouer au flipper.

Russo Christophe: Tiens, salut les mecs ! Je voulais vous voir ! Je vous offre un truc ?

Kendy: Greg boira ses larmes (Rires enregistrés), et pour moi ce sera une raie manta sauce saté. (Rires enregistrés)

Russo Christophe: Voilà, faudra dire à Olivier qu'il s'est planté dans Docpad.

Les légendes sont inversées par rapport aux photos de "cube face pleine".

Greg: Mes larmes ? Qu'a-t-il voulu dire par là ? (Rires enregistrés)

Kendy: Non mais attends, tu m'prends pour qui ? Tu veux p'tet me payer une soupe pékinoise ? Un bol de nouilles à 3,25 francs ? Ou un tamarind rôti dans des feuilles d'ananas ?

POUETT !
POUETT !

ACHETEZ
NOS SUPER
PIN'S

Sitcom

OUA LA
TELE

Russo Christophe: Bon, ben... j'avais vous laisser, hein ?

Kendy: Puisque c'est comme ça, j'avais aller acheter du saucisson au Franprix d'à côté.

Kendy revient avec un maquillage portant à croire qu'il saigne du nez : j'ai rencontré un mec, trop violent !

Greg: Qui ça ? Jean-Claude Vandamme ? (rires enregistrés)

Kendy: Non, un mec qui s'appelle Jagman... tiens le voilà !

Jagman: Attends Greg. Faut qu'on cause. Y a un problème dans ton canard. Tu parles pas de la Jaguar. Tu l'aimes pas ?

Greg: C'est pas ça, mais euh... là tu vois, Atari France n'existe plus. Et donc trouver des infos sur eux c'est plutôt coton. Chez Atari Angleterre, ils sont plutôt difficiles d'accès. Quand aux States, la plupart des projets ont souvent avorté. On préfère donc pas vous parler de trucs qui finalement risqueraient de pas sortir. Jagman: M'ouais, t'as de la chance.

Greg: Mon pauvre Kendy...

Trazom entre dans le bar: Ouah, fermez-la. Vous faites trop tiep ! Tout fait tiep !

David arrête sa partie de flipper et vient voir nos joyeux compères. Eh, les mecs, j'ai une PlayStation japonaise. Mais euh... j'ai quand même des bandes noires sur trois bords de mon écran, dont une à droite, ce qui décale mon image. Que puis-je faire ?

Trazom: Mais t'es naze ou quoi ? C'est juste un problème de potentiel. Ouvre ton mode d'emploi et règle ce qu'il faut...! Cabri sans corps !

Nos amis font semblant de discuter tandis qu'un fondu noir se fait sentir et que le son baisse très vite.

(virgule musicale ; faut sortir les poubelles)

L'action se déroule chez les garçons. Me demandez pas où c'est. Ça s'appelle "Chez les garçons". Stef fait la cuisine. Kendy le regarde en bavant.

Stef: C'est pas possible ! On a déjà plus de courant ? Pourtant je me suis branché sur l'appareil voisin. Il a pas payé ou quoi ? Quel scandale ! (rires enregistrés)

Kendy: Alors, ces raviolis-fraises avec de la banane béarnaise vapeur, ça vient ?

Ding-Dong, ça sonne, juste au moment où Kendy a fini sa phrase. Incroyable, non ?

Kendy: C'est la pizza ! Stef, t'as fait revenir les melons avec du couscous ? Faut verser dessus tant qu'elle est chaude !

Ouabê, le livreur de pizzas : Excusez-moi,

mais j'ai un p'tit problème.

Kendy: Quoi ? Tu veux un pourboire mec ? (rires enregistrés)

Ouabê: Je voulais juste savoir si vous alliez faire tous les coups secrets de Mortal Kombat 3 ?

Stef, imitant la voix de Mitterrand: Euf, ouih, dans le prochain numéroh ! On te donnera toute les fatalitéh et les coups secrets. Euh euh euh ! (rires enregistrés)

Ouabê. Merci les mecs, et bye !

Greg sortant de la douche:

Qui c'était ?

Kendy et Stef: Une

meuf pour toi. Mais elle

est partie. (rires enregistrés)

Greg, à moitié nu dans la cage d'escalier : Hey, revenez, je suis là !

TSR, qui croise Greg sur le palier:

Dites, les mecs, qu'est-ce qu'il a

Greg ?

Kendy et Stef et Trazom (mystérieusement téléporté là pour que tout le monde soit là dans la scène finale): Eh bien... disons qu'en matière de filles, il se mouille ! (rires enregistrés, mais genre chorus)

Linos, crie d'une voix étouffée: Hey les mecs, j'attends toujours le papier ! Ça fait une heure que je suis coincé aux toilettes !

Greg, Kendy, TSR Stef et Trazom: Hahahaha !

Rires enregistrés finaux. Applaudissements enregistrés.

GÉNÉRIQUE DE FIN.

bourré d'humour et détonnant ! J'ai maintenant l'impression de lire "Le Nouvel Observateur" rempli de japonaiseries. Je sais qu'il y a une mode qui veut que maintenant, même à 18 ans, on s'éclate sur DBZ. Donc c'est normal qu'il y ait des pubs pour ça. Mais quand même pas 10 pages là-dessus ! Je comprends également que vous parliez du cinéma, mais pas des CD musicaux ! Je suis déçu par les dernières formules de mon

ex-mag favori où il y avait les rubriques loufoques et non pas des m—es du type Anim'paad.

Un lecteur (déçu) qui ne se réabonnera pas.

Juste un mot pour te dire que la rubrique "High Tech" n'est plus et que la rubrique "CD Audio" est plutôt discrète ce mois-ci. Tu vois, on t'écoute.

LE COIN DU ORIO MASQUÉ

-Le fanzine du mois est ce que l'on appelle un fils naturel. À savoir un fanzine du nom de Joypad Junior. Rigolo et bien foutu, il animera vos longues soirées d'hiver. Contactez vite Mike Dandrieux, 14, avenue Gabriel Péri, 95210 Saint-Gratien. Pensez à mettre "vite vite petit facteur" sur l'enveloppe.

-Le fanzine du mois parce que j'en ai déjà parlé, mais qu'il est bien quand même, c'est Famipow. C'est rigolo et en plus tout en couleur. Pour arranger le tout, ce sont des potes au cochon masqué, c'est vous dire... Famipow, 3, boulevard Pasteur, 07600 Vals les Bains.

-Je me lance dans une collection "Goldorak". Si vous avez des trucs à ce sujet à me donner ou me vendre, j'attends vos propositions...

-Si vous avez un truc qui ne vous plaît ABSOLUMENT pas du tout, c'est le moment de l'écrire ! Le courrier du mois prochain sera un spécial "Lettres d'insultes et autres gens pas contents". Qu'on se le dise !

YOOOOO!
FUN ! ZYUA !

POUETT !
POUETT !

LA LETTRE DU MOIS

Un lecteur en colère qui demande la réaction des autres...

Salut Joypad ! J'ai longtemps hésité à écrire, mais cette fois c'est trop. La goutte d'eau a fait déborder le vase. Quelle est cette goutte d'eau ? Réponse: La couverture du n°45 de Joypad! Depuis bientôt un an, je trouve que rien ne va plus dans le mag ! Je veux dire y en a ras-le-bol des documents sur DBZ... Quand j'ouvre Joypad, j'ai l'impression de lire "Dorothee Magazine" ! Mais où sont passés les numéros de Joy où l'on y voyait le "concours de photos qui tuent" ou les "daubes du mois" ? Franchement, qu'est-ce qui vous a pris de mettre des rubriques de type "Anim'paad" ? C'est nul ! Et le coin "High-Tech" ? Il n'a rien à y faire dans un journal qui, il y a bien longtemps, était délire,

Joypad

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer à Joypad Abonnements - 90, rue de Flandre - 75947 Paris Cedex 19

Pour tout savoir chaque mois sur les consoles, ABONNE-TOI VITE !

229 F
au lieu de 352 F

Tes Avantages Abonnés :

- ① Joypad arrive chez toi avant sa sortie en kiosque.
- ② Les petites annonces que tu veux faire paraître sont prioritaires.
- ③ Tu bénéficies de 120 mn de connexion sur le 3614 JOYPAD.

OUI, je m'abonne pour un an (11 numéros) à JOYPAD, pour 229 F au lieu de 352 F, soit une économie de 123 F. Je joins mon règlement par ☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat lettre à l'ordre de HDP.

Nom : _____ Prénom : _____

Date de naissance : [] [] [] [] 19 [] [] Sexe : ☐ M ☐ F

Adresse : _____

Code postal : [] [] [] [] [] [] Ville : _____

Console : _____ Pseudo* : _____

* Pour bénéficier du 3614 JOYPAD, après l'avoir créé sur 3615. CT 244 CC 46

Abonnements Belgique : JOYPAD, rue Charles Parenté, 11, 1070 Bruxelles. 1 an (11 N°) : 1630 FB, N° bancaire : 210-0981122-19.

Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire. Autres tarifs étranger : sur demande au 44 89 44 84.

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnement. Seul opposition formelle par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.

Revue de presse

Edito

PAR TSR

En ce mois d'octobre surchargé de sorties de jeux, la Revue de Presse se fait discrète. Cependant, Hervé Debonne et Marc Sprimont nous ont dégotté pour l'occasion deux articles qui valent le détour. Que vous regardiez Dragon Ball Z ou que vous soyez un fan d'ordinateur, vous êtes fou à lier ! Il faut vous enfermer ! Les fous sont à notre porte ! Comment ne l'avions-nous pas vu ? Inconscients que nous sommes. Mais une fois encore, la Revue de Presse veille, et tous ces fous pourront être internés. Le monde entier se sent alors beaucoup (et non pas Goku) mieux. C'est aussi ça, la Revue de Presse.

Autant en emporte le vent

Souffrez-vous de "computerism" comme disent les Américains ? Si votre passion pour les micro-ordinateurs s'est transformée en un véritable phénomène de dépendance, si vous passez des heures à naviguer parmi les innombrables ramifications du réseau Internet, alors pas de doute : il faut vous compter au nombre des drogués de l'informatique et vous conseiller de consulter un psychiatre spécialiste des "technopathologies".

Avec le développement du micro-ordinateur, c'est ainsi une nouvelle branche de la psychiatrie qui est en train de naître et une bataille d'écoles est déjà engagée entre les experts, qui comparent les mordus de l'informatique à des véritables drogués et ceux qui estiment abusif pareil rapprochement. (...) l'informatique engendre bel et bien une dépendance psychologique, dont il est aisé d'énumérer les symptômes : comportements compulsifs, isolement volontaire, diminution du langage spontané, troubles du sommeil, échec scolaire pour les plus jeunes, irritabilité, agressivité, délire, car "ceux qui abusent de l'ordinateur peuvent perdre le sens de la réalité". En tout cas, tous les spécialistes s'accordent à noter que, "drogués" ou pas, nos utilisateurs excessifs des réseaux informatiques ont beaucoup de points communs avec ceux qui se laissent happer par les sectes.

La Voix du Nord, 30-31 juillet 1995

Voilà un article qui commence comme une blague, mais qui n'en est pas une. Acharnés de PC, vous voilà soit "drogués", soit fous, soit les deux à la fois. Quelles perspectives d'avenir ! Et dire qu'on nous disait qu'en faisant de l'informatique, on irait loin. Terminé ce temps-là. La Voix du Nord vous le dit. Un rapport de force quasi obligé s'instaure entre l'homme et la machine, et le premier tend à se soumettre à l'ordinateur. Drame du XXe siècle que l'on doit essentiellement au phénomène Internet. Il fallait bien placer un mot "mode" dans l'article, il y est : Internet. Quant aux symptômes des soi-disants "drogués", on s'amuse à lire cette liste qui, soyons-en sûrs, est loin d'être exhaustive. L'association des spécialistes anonymes (l'auteur de cet excellent papier reste en effet dans le flou quant à ses sources) est unanime, "tous les spécialistes", les ordinateurs et Internet sont dangereux. On peut même comparer les utilisateurs de PC aux adeptes de sectes. Ben voyons. Nous ne connaissons pas d'utilisateur d'Internet qui se ruine sans le savoir, qui entraîne ses proches dans une vie chaotique ou qui lance du gaz sarin dans le métro. Maintenant, si vous possédez des témoignages, ou même des avis de "spécialistes", ne manquez surtout pas de nous le faire savoir.

Dragon Ball Z fait le bonheur... des psychiatres

Dessins animés ultra-violents, jeux-vidéo, bandes dessinées, mangas, CD, pogs et cartes à collectionner : les petits teigneux nippens de "Dragon ball Z" envahissent la télévision de vos enfants. Inévitables dans les émissions du mercredi, et même dans les programmes de vacances, les héros très musclés de Dragon Ball Z, champions de l'audimat des matinées enfantines de TF1, ont bouleversé les habitudes cathodiques de vos enfants, mais aussi, hélas, expliquent les pédo-psychiatres, leur comportement. (...)

Folie des cours de récré, les pogs à l'image de Sangohan, Sangoku, Vegeta et autres créatures, toutes plus agressives les unes que les autres, ont eux aussi ruiné les économies de vos bambins, de plus en plus accros aux japonaiseries très mielleusement distillées par l'inévitable Dorothée. (...)

Selon le CSA, dans son rapport annuel de 1992 : "Leur diffusion (NDLR : des dessins animés asiatiques) dans les cré-

neaux horaires destinés au jeune public, pose toujours le même type de problème. Leur contenu n'est en effet pas adapté à ce public : il est pour eux souvent incompréhensible, quand il n'est pas malsain. La violence physique et psychologique qui caractérise les comportements des héros de la plupart de ces dessins animés ne peut que troubler le jeune public..."

De nombreux chercheurs ont mis en évidence l'impact sur les enfants de la violence à la télévision. (...)

Pour le Dr Bernard Chevalier, pédo-psychiatre à Nice, "le nombre des consultations sont en effet très nombreuses, c'est un phénomène qui inquiète beaucoup les parents. Le problème c'est que les mêmes parents se préoccupent des dégâts de Dragon Ball Z, qu'ils citent souvent au cours de la consultation, mais qu'ils laissent les enfants regarder les actualités télévisées..."

(...)

Nice Matin, 3 septembre 1995, Pierre Hillion.

Pierre Hillion tente ici de faire le point sur ces duels homériques qui, chaque mercredi, animent TF1. Violents, les épisodes de Dragon Ball Z le sont. C'est indéniable. Pourtant, la version française est bien loin d'échapper à la censure. Les récentes rediffusions le prouvent assez facilement (mort de Krillin contre Freezer par exemple). Une chance donc, que les détracteurs de la série ne puissent pas voir ni comprendre la version originale diffusée au Japon. Cela dit, Dragon Ball est bien loin de posséder le monopole de la violence. Une violence qui se généralise, pour ne pas dire qui se vulgarise. Les sensibilités changent. Avec la mondialisation de l'information, les scènes de batailles au cœur de l'ex-Yugoslavie nous parviennent quasiment en direct. Bien plus que dans les actes, la violence naît des images. Que faut-il préférer voir : San Goku filant une râlée à Freezer, ou bien les enfants mutilés de Sarajevo ? L'information

n'a rien à voir là dedans. Sans vouloir partir sur un débat philosophique, les épisodes de Dragon Ball Z apprennent au moins ce qu'est le dépassement de soi ainsi que le sacrifice pour une cause juste. On y retrouve quelque part la fascination du surhomme nietzschéen. Je ne crois pas que les actions de l'ONU dans l'ex-Yugoslavie apportent le même enseignement. Ne s'agit-il pas d'ailleurs de deux tendances qui s'opposent ? L'apparent paradoxe qui unit les dessins animés et la violence telle qu'on la concevait il y a dix ans, n'est-il pas dépassé ? Mais cela, le Dr Bernard Chevalier le fait justement remarquer. Pour le reste, je vous laisse voir si l'"intoxication" fait sur vous des ravages. Si vous vous faites teindre en blond, que vous vous baladez dans la rue en hurlant "Kaméhaméba !!!", que vous sauvez des planètes entières et que vous ne cessez de vous entraîner aux arts martiaux, un conseil, consultez vite votre médecin.



ASTIICES

Mania

«Que la vie te soit infinie»

Solutions et plans
complets de 8 jeux:

POSTER
Dragon
Ball Z



Aladdin
GAME BOY



Secret of Mana
SUPER NINTENDO

Landstalker
MEGADRIE



Lemmings 2
MEGADRIE



SHINOBI
GAME GEAR



Nouvelles rubriques

Présentation des nouveaux jeux,
Hit parade, Concours,
Courrier des lecteurs, S.O.S.

25 PAGES
Trucs, astuces,
codes inédits :
Action Replay & Game Génie



PLAYSTATION



LE "PACKAGE" EST AVANCÉ

Cette fois, la boîte renfermant la console tranche sensiblement avec le papier recyclé de la version japonaise. C'est très beau, très brillant, et les photos sont éclatantes. Si ça peut aider à vous décider... À l'intérieur, on y trouve une manette, une pseudo prise-périte., la PlayStation (ah ?) et un CD de démo fort sympathique sur les titres à venir.

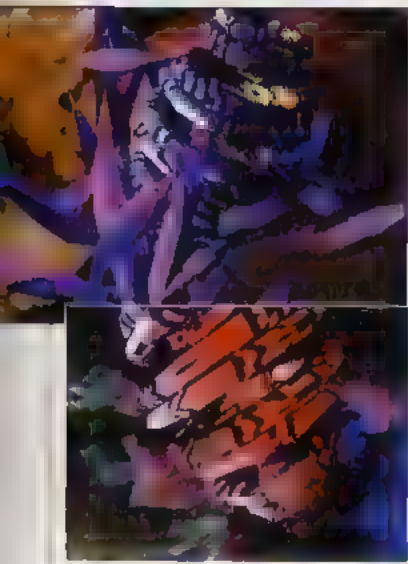
[illegible]

Un shoot'em up assez classique également de Sony Imagesoft, vu de dernière et en 3D et qui pourrait bien vous enchanter. Au programme, des ennemis par milliers, des boss gigantesques et des centaines de pièges différents. À voir là encore sur une vidéo. Sortie en décembre.




**LE V-CD
EN AVANT
LA MUSIQUE !**

Comme sur 3DO et, dans une moindre mesure, comme sur Saturn, on a aussi droit à la séquence psychédélique avec moult effets visuels, grâce au CD de démo dont il faudra cependant préalablement charger le programme. Je sais, c'est bizarre, mais c'est comme ça. Dommage que les mouvements ne soient pas en rapport avec la musique donnée. Admirez tout de même les photos, c'est beau.



TOTAL NBA'96

Attention, voilà certainement l'une des grosses surprises du début de l'année prochaine ! Une version jouable d'un jeu de basket qui promet beaucoup: Total NBA version 96. En fait, on a sous les yeux une simulation tout à fait réaliste au niveau des déplacements, des actions, des paniers, des passes des joueurs, le tout en 3D mappée et agrémenté de dizaines de vues de caméra qui rendent l'ensemble très impressionnant. Ça bouge bien, c'est fluide, rapide Bref, ça s'annonce absolument formidable.



LA DEMO DU DINO

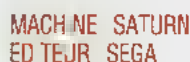
Avec la console, sera donné un CD de démos de jeux ou de programme d'évaluation (sic) comme avec ce beau dinosaure en mouvement joliment mappé, que l'on pourra notamment faire tourner dans tous les sens, faire zoomer tel un vulgaire amas de pixels, ou encore dont on pourra ouvrir la gueule pour mieux découvrir ses belles canines ! Cela n'est en fait qu'un hors-d'œuvre pour se rendre mieux compte de ce qu'est capable de faire la machine. Un tape-à-l'œil, si vous préférez !



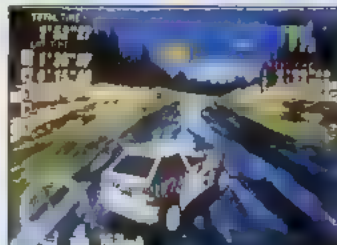


Le mercredi 30 août, la société Océan invitait la rédaction de Joypad ainsi que tous nos confrères à un gigantesque Paintball en l'honneur de la sortie du jeu Doom sur Super Nintendo. Au programme, diverses missions durant lesquelles les diverses rédactions s'affrontaient à coups de fusil à balles de peinture. Résultat des courses : une victoire totale de l'équipe Joypad, laquelle se composait du Sgt Trazom, de Linos dit "La rafale", de Greg Ninja Boy Spirit Zyav', de Jérôme Joystick Bonnet et de TSR Kikourvite. Sur un total de 10 brillantes (si, si !) équipes, Joypad a su tirer son épingle du jeu. Conclusion, ils ont tous été arrosés de champagne pour fêter l'événement. Une drôle de coutume qui vaut tout de même mieux qu'un coup de tronçonneuse (proverbe canadien).

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP



Il arrive bientôt, et il va faire un malheur ! Sega Rally Championship, LE jeu que le monde entier attend depuis l'annonce de sa conversion sur Saturn, est en passe d'être finalisé sur la console 32 bits de Sega. Et ô joie suprême, nous avons pu en tester la jouabilité sur une version finalisée à 30 % (cf. les photos) au sein même des locaux de Sega France. Que dire, sinon que nous avons été littéralement bluffés devant de si beaux graphismes, une animation déjà fantastique et un "game-play" sans reproche ? Quand on sait que seuls deux circuits étaient disponibles, et que les concurrents n'étaient pas ntégrés, on n'ose songer à ce que donnerait la version finale. C'est l'équipe de AM#3 qui s'en est chargée en se servant opiniâtrement du fameux système d'exploitation OS2, qui garantit, semble-t-il, des résultats fantastiques ! Le jeu est prévu pour janvier 1996, et je ne saurais que trop vous conseiller de vous procurer une Saturn pour Noel... Mais là, je sors un peu de mon rôle. Quoique...





L'ULT CARN

05-02-

(APPEL C





**TIME
PAGE**

32-62

(GRATUIT)



SUPER NINTENDO

invite à suivre les aventures d'une jeune fille en quête d'objets mystérieux. Il faut trouver son chemin, se battre, courir et éviter les précipices dans un jeu qui s'annonce particulièrement prenant. **Blam ! Machinehead** est quant à lui un jeu très similaire à Doom dans la



SWAGMAN

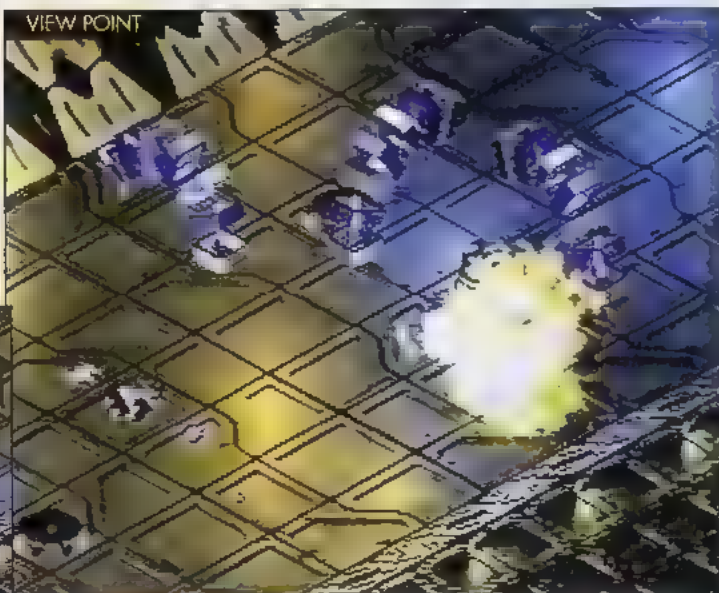


forme et aux films de Roger Corman dans l'esprit. Roger Corman ne sort pas de Côte Ouest mais est un réalisateur de séries B d'une médiocrité sans nom. C'est un peu sa médiocrité qui a fait son succès. Le jeu est donc à la fois violent et drôle, comme un film de Roger Corman donc (tout le monde a compris ?). Enfin, dernier produit Core Design : **Swagman**, un jeu d'aventure action dont les personnages ont entièrement été modélisés sous Silicon Graphics. Dans l'esprit d'un Crafton et Xunk CPC - le Moyen Age du jeu vidéo ce titre semble lui aussi prometteur. Dirigeant tour à tour deux personnages, le joueur doit tout faire pour sortir de ses cauche-

mars. Une fois encore, le jeu est délirant et les graphismes particulièrement soignés. Juste à côté, on trouvait fort logiquement US GOLD qui présentait en tout et pour tout un seul titre console avec Johnny **Bazookatone**, jeu de plates-formes traditionnel aux musiques hard-rock.

E.A. PlayStation à fond !

Du côté de chez Electronic Arts, outre la gamme complète des **FIFA'96**, on pouvait jouer au fameux **View Point**. Shoot-them-up d'entre tous les shoot-them-up, View Point fut sur Néo Géo une révélation et sera sur PlayStation



♦ La Saturn vendue avec un jeu supplémentaire ? Vous ne rêvez pas, la Saturn sera très prochainement vendue avec Virtua Fighter et Victory Goal, et cela pour le même prix (c'est-à-dire 3 390 francs). Aux États-Unis, trois jeux seront offerts : Clockwork Knight, Victory Goal et Virtua Fighter Remix. Le tout pour 399 \$.

♦ Drôles de natures, nos amis Anglais de Virgin I.E. portaient sur leur stand des T-Shirt anti-français pour cause « d'essais nucléaires ». Malgré l'ampleur et l'intelligence de leur action, les essais nucléaires se poursuivent. C'était bien la peine de dépenser des sous à faire des T-Shirts... Y paraît qu'y a des gens qui meurent de faim dans le monde.

♦ David Perry, de passage sur le salon, présentait Eartworm Jim 2. Dans un entretien accordé à Joy-pad, David Perry a aussi annoncé la sortie prochaine du dessin animé Earthworm Jim (sur TFI peut-être en France) et nous a aussi parlé de ses projets. Après avoir vendu sa société Shiny Entertainment à Interplay, il travaille désormais sur des produits « next generation ». Parmi ceux-ci, un titre Ultra 64 ultra-violent et complètement nouveau et un jeu de plates-formes 3D pour Saturn et PlayStation.

Tokashaido®

Le spécialiste des jeux CD Consoles

- ✎ Importation directe
- ✎ Matériel garantie d'origine
- ✎ Réserve aux particuliers

POUR EN SAVOIR PLUS : ECRIVEZ OU TELEPHONEZ*
33, rue d'Anjou - 78000 VERSAILLES

(1) 39 20 01 56 ou (1) 39 20 92 81

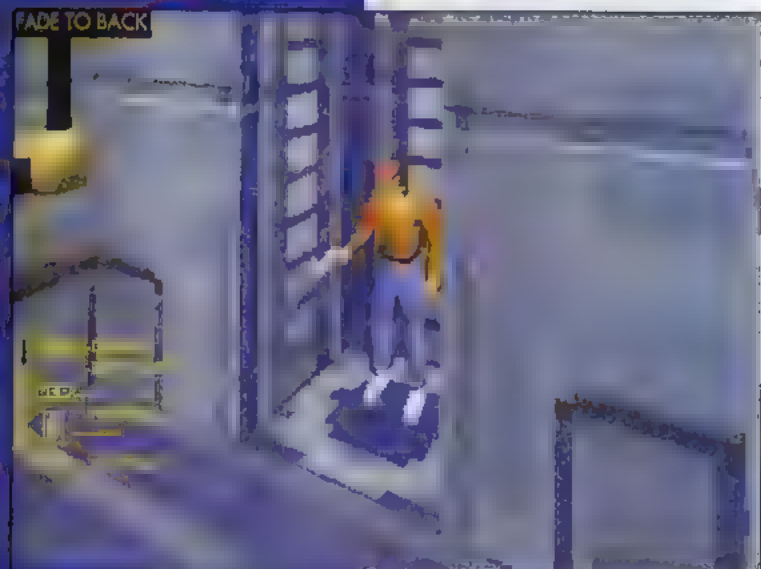
* Une documentation vous sera adressée

Nos engagements :

- Disponibilité à l'expédition 8 jours maxi après sortie au Japon.
- Livraison 48 à 72 heures en Colissimo recommandé.
- Les commandes ne sont acceptées qu'après confirmation de la disponibilité.
- Maintien régulier, dès la première commande, pour previews (prix, date de sortie).

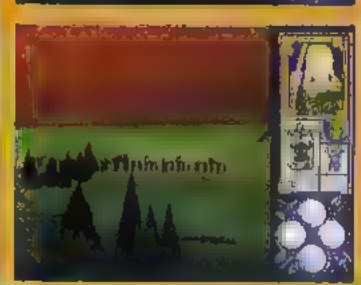
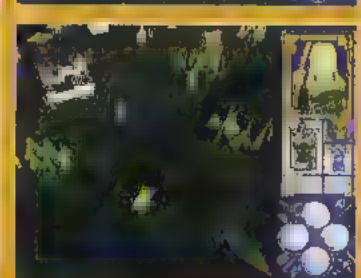
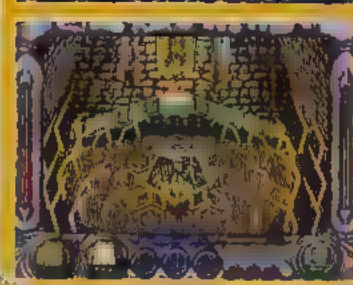
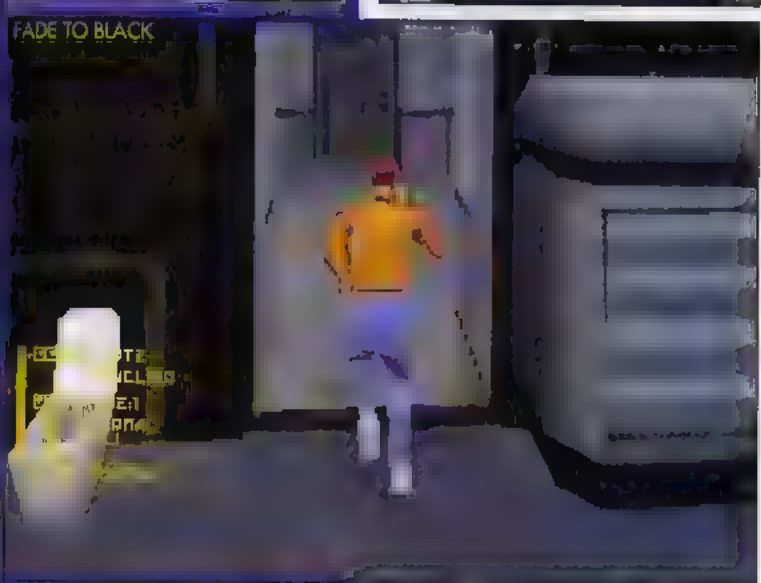
 SATURN

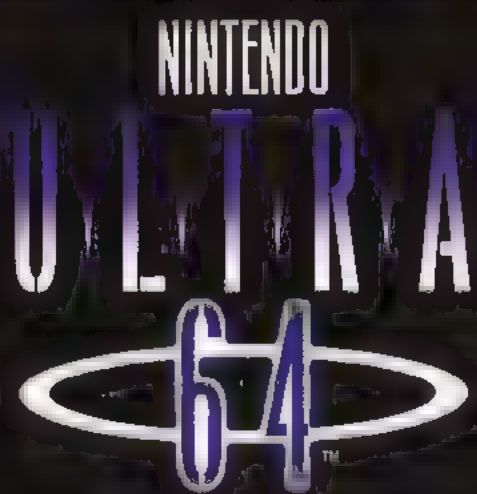




une petit révolution. Ce Shoot-them-up en 3D isométrique a entièrement été revu au niveau graphique par les équipes d'E.A. Résultat : le jeu est superbe et reste, dans son déroulement, identique à la version Néo Geo. Du tout bon tout comme **Fade to Black**. Ce titre, suite du célèbre Flashback, développé par l'équipe française de Delphine Software est un jeu d'aventure/action 3D aussi long que passionnant. Disponible dès octobre pour PC, la version PlayStation ne devrait pour sa part pas être disponible avant le début de l'année 1996. Une fois encore Conrad est de retour, arme au point contre les morphs, les créatures du coin. Un très grand titre en perspective. Fade

to Black n'est d'ailleurs pas le seul jeu de création française à être édité par une société américaine ou anglaise. **Raven**, développé par la célèbre société française Cryo, sera quant à lui édité par Mindscape. Jeu de combat spatial ultra-varié (quatre modes différents de jeu), Raven est un titre 100 % action ponctué par des séquences cinématiques de toute beauté. À bord de robots gigantesques, le joueur devra affronter des dizaines d'adversaires, dans le goût d'un Mechwarrior ou bien d'un Gundam. Mindscape, qui fut longtemps loin du monde des consoles, revient avec des titres développés et présentés sur PC CD-Rom, qui seront, dans un très proche avenir,





Le 25

si u

ressemble à

32 bits, ne

c'est peut-être

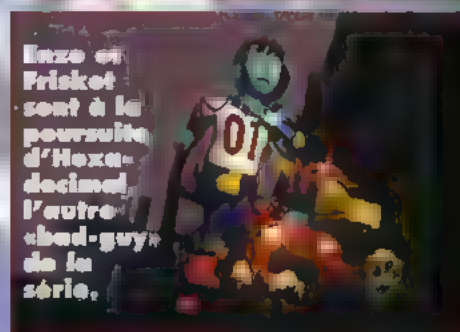
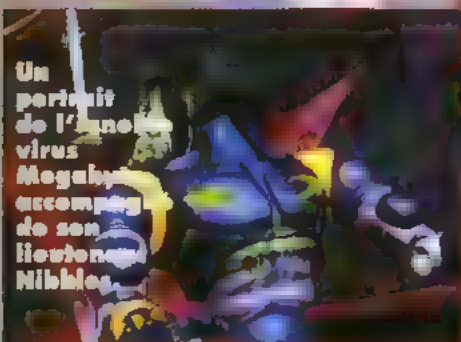
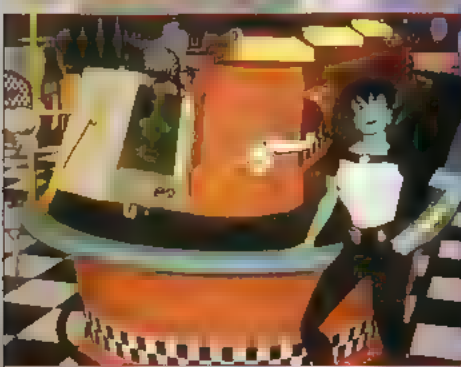
décembre,
un cadeau
une
riez pas,
tre le vôtre.



Pour faire
d'excellents jeux
la vitesse et la
puissance de calcul sont
décisives. L'Ultra 64
est la première console
dotée d'un vrai
processeur 64 bits, le
plus puissant et le plus
rapide du marché.
Shigeru Miyamoto,
responsable de tous les
développements sur
N.U. 64.

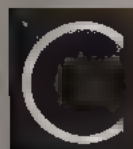
L'Ultra 64 est
en 1996 la référence
à acquiescer
sortie patiemment

Reboot



Reboot est la première
série de dessins animés
entièrement réalisés
sur ordinateur.

Déjà diffusé aux USA,
au Canada
et en Grande-Bretagne,
Reboot devrait débarquer
en France très bientôt.
Mais pourquoi en parler
dans Joupad ?



'est ça la question, pourquoi nous parler d'un dessin animé en images de synthèse ? C'est bien gentil, mais on veut des nouveautés sur consoles, nous autres, que vous vous dites. Eh bien, sachez

que les coyotes de chez Electronic Arts adorent cette série, et qu'ils sont d'ores et déjà en train de travailler sur son adaptation pour Sony PlayStation et Sega Saturn.

Voilà, vous avez le prétexte de cet article, il ne nous reste plus qu'à plonger dans l'univers numérique de Reboot.

Vous vous souvenez de Tron, l'excellent film de Walt Disney où les personnages, des programmes déambulant dans les entrailles d'un ordinateur, se posaient des questions métaphysiques sur leurs liens avec leurs concepteurs ? Reboot dérive de la même idée de départ, résolument plus orienté vers une jeune audience, et avec plus d'humour.

Les aventures se déroulent dans les rues de Mainframe, une ville techno gigantesque qui s'avère être l'intérieur d'un ordinateur. Les événements qui surgissent dans Mainframe sont provoqués par un personnage invisible mystérieusement appelé «l'utilisateur», le propriétaire de l'ordinateur qui contient Mainframe. Quand «l'utilisateur» décide de jouer à un jeu vidéo, c'est tout de suite la panique dans Mainframe qui est alors envahie par des aliens, des ninjas, des crétins de hérissons ou des plombiers moustachus.

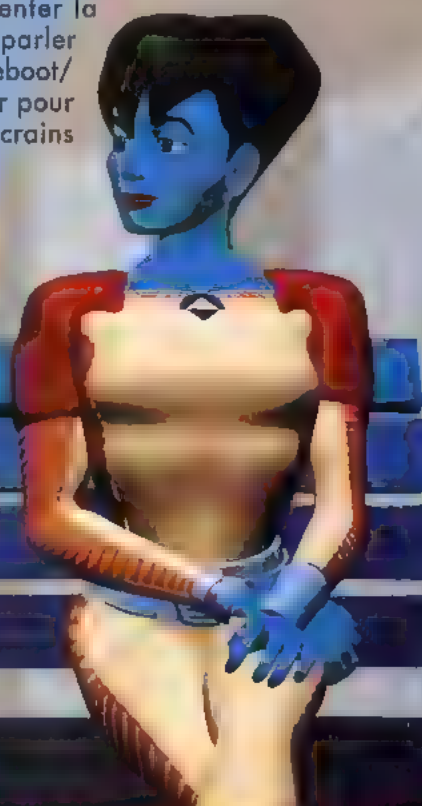
Les vies des sprites qui peuplent les rues de Mainframe sont alors sérieusement en danger. Heureusement arrive Bob, un sprite ultra-entraîné, récemment importé de technologies plus avancées où tout allait beaucoup plus vite que dans Mainframe.

C'est lui qui se charge de sauver Mainframe dans les différents épisodes d'une demi-heure de Reboot, un héros digital. Bob est accompagné par Dot et Enzo, deux autres sprites habitant Mainframe. Tous trois ne cessent d'avoir

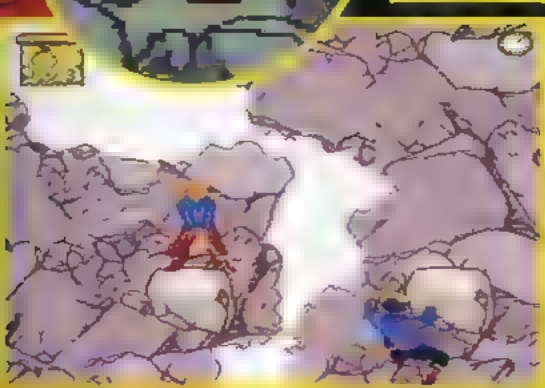
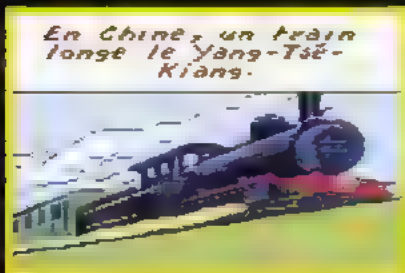
des aventures palpitantes, et luttent sans merci contre les deux virus, les méchants de la série, Megabyte et Hexadecim qui veulent être microprocesseur à la place du microprocesseur.

DIX ANS D'EXPERIENCE

Alliance, la société qui produit et qui crée chaque épisode de Reboot, n'en est pas à son coup d'essai. En fait, les fondateurs de la boîte de Vancouver, trois Anglais, ont plus de dix ans d'expérience dans le monde de l'animation sur ordinateur. Vous vous souvenez de la vidéo de Dire Straits, Money for Nothing ? C'était déjà eux. On retrouve d'ailleurs un peu du même esprit dans Reboot, mais en beaucoup plus riche et impressionnant, la technologie a fait des bonds en avant depuis la création de ce clip. Ian Pearson, Gavin Blair et Phil Mitchell, les fondateurs d'Alliance, sont régulièrement récompensés dans tous les domaines où ils évoluent, de la publicité aux vidéos, en passant bien sûr par le dessin animé avec Reboot qui a d'ailleurs remporté le prix de la meilleure série animée au Canada. Les locaux d'Alliance sont truffés d'ordinateurs Silicon Graphics dans tous les coins, les bécasses utilisées pour créer Reboot. Les artistes bossent avec l'extraordinaire Softimage, programme que l'on retrouve d'ailleurs assez souvent chez les développeurs de jeux vidéo. Tous n'ont malheureusement pas le talent de l'équipe canadienne. Nous n'avons pour l'instant rien à vous présenter en ce qui concerne la version jeu vidéo de Reboot. On a le temps, ledit produit devrait sortir dans plus d'un an. Mais l'arrivée prochaine de Reboot sur les téléviseurs français était l'occasion de vous présenter la série, en attendant de reparler de ce que l'association Reboot/Electronic Arts va donner pour Saturn et PlayStation. Je crains le meilleur.



TINTIN



Célébré par beaucoup de gens comme le "grand pont" de la bande dessinée de style franco-belge, Tintin revient en force sur les consoles, après une simulation d'alunissage sur micro il y a de cela quelques années déjà. Ici, c'est le volume de Tintin au Tibet qui est adapté, pour la joie des petits et des grands. Mais attention, Tintin est soft ! Moulin-sart (l'association des héritiers d'Hergé) a fait subir à Infogrames ses contraintes quant à l'adaptation de leur personnage en un jeu vidéo. Tintin ne doit ni mourir ni même user de violence. On ne le verra donc pas se battre, même à coups de pied ou de poing nu, alors que dans la bande dessinée il fait de la savate. Étrange... Mais je retiens tout de suite le lecteur : "Oh zy'av c'est zeuna, on peut pas péfra les keum, ma bien ouaisi", car on compense les combats par ce que l'on appelle des "esquives". Tintin peut, dans la plupart des niveaux, passer d'un plan de



MILLE SABORDS !!!

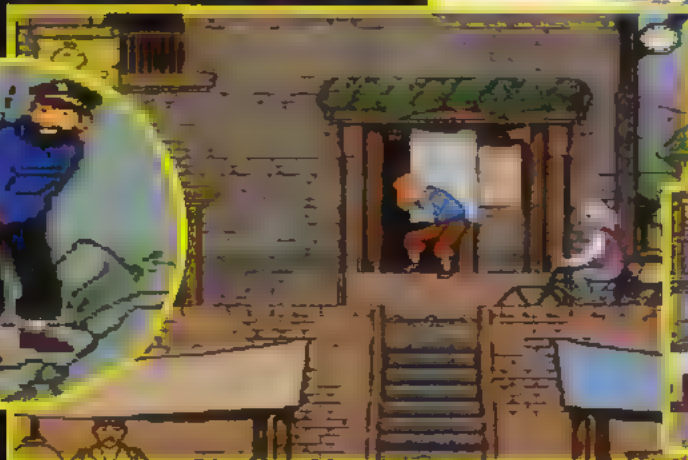
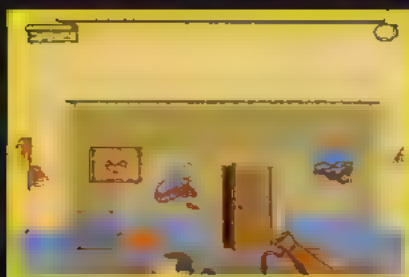
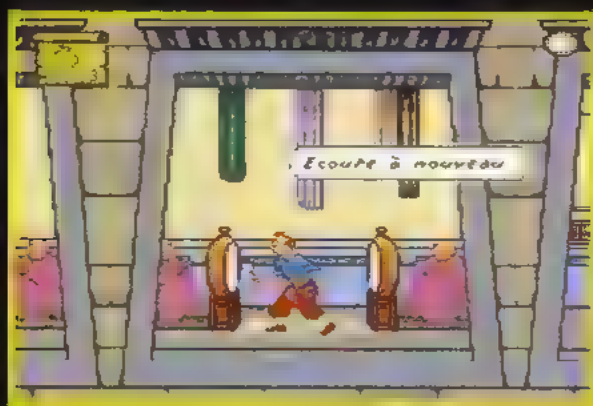
AU TIBET

scrolling à l'autre et ainsi éviter les divers ennemis et projectiles qui lui gâchent la vie. Vous aurez de toute façon toujours une ou deux énigmes à résoudre par tableau, comme la scène de descente de la montagne, où vous ne devrez pas passer à droite des monuments sous peine de chuter. Voire encore lors de l'escalade de la montagne verte, où pour faire bouger un Yack imposant vous bouchant le passage, il vous faudra récupérer l'herbe fraîche que l'animal apprécie tant.

A fond la forme !

Tintin vous fera aussi goûter aux joies diverses de la natation, de l'alpinisme, de la course à pied, et même de la musique. Oui, musique, car ce jeu est truffé d'épreuve comme celle des tambours tibétains où vous devrez jouer en rythme pour pouvoir passer. Pas de violence donc dans ce Tintin, mais en contrepartie une bonne dose d'innovations, et surtout une ressemblance impressionnante avec la bande dessinée. Les graphistes s'en sont donné à cœur-joie pour exploiter la Super Nintendo, et cela nous donne finalement un résultat digne de Casterman, avec un style naïf mais bourré de détails, et des couleurs d'un ton plutôt pâle, qui sont si caractéristiques de l'univers Hergé. Patience donc, amis qui en avez marre des jeux de barbares ou des bêtes jeux de baston. Tintin arrive bientôt sur votre Super Nintendo, le mois prochain très exactement, pour finir sur une note précise.

GREG



EDITEUR : INFOGRAMES
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 1991

PREVIEW SUPER NINTENDO
MEGADRIVE

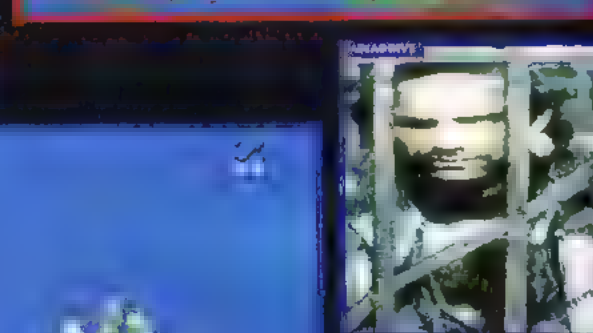
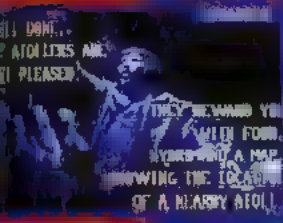
**DANSE AVEC LES
MÉROUS**

WATERWORLD

Alors que Kevin Costner compte encore ses dollars, heureux qu'il est d'avoir rempli les salles avec son film, Océan nous sort un jeu tiré directement dudit "film". Ce jeu reprend la plupart des scènes connues, et vous met donc dans la peau du beau Kevin (enfin beau, c'est les filles qui me le disent. Genre "ouais Greg, d'abord t'es moins beau que Kevin Costner"). Aux commandes de votre super trimaran ressemblant plutôt à un mixer à l'envers muni de patins à glace, vous devez parcourir les immensités bleutées dans un système un peu similaire à Desert Strike. Dans ce genre de scènes, ce sont des missions bien précises qui vous attendent, comme rallier une position ou libérer des otages. Ces scènes de pilotage se présentent en alternance avec d'autres scènes plus "action" où vous dirigez un personnage qui saute, court, et tire sur tout ce qui bouge, à mi-chemin entre Allen 3 et Shinobi. L'intérêt principal du jeu est la possibilité d'aller à peu près où l'on veut en mode "bateau" pour pouvoir explorer les fonds marins. Il suffit en effet de stopper net son bateau pour avoir la possibilité d'envoyer son personnage plonger dans les profondeurs, récupérer divers objets laissés là par la civilisation aujourd'hui engloutie. Prévu en simultané sur Super Nintendo, Game Boy et Megadrive, WaterWorld sera disponible dans le courant du mois de novembre.



EDITEUR : OCEAN
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 1995





36 68 22 02

EN CAS D'URGENCE
BRISEZ LA GLACE



SONY GAME LINE
POUR TOUT SAVOIR SUR
LA PLAYSTATION ET



BATTLE ARENA TOSKINDEN

Si tu en as assez de prendre des coups, si il devient urgent de mettre fin au massacre, replie toi vite sur la Sony Game Line. Un agent secret Playstation t'indiquera les coups spéciaux pour venir à bout de tes ennemis. Mais ne rêve pas trop, des coups, tu en prendras quand même.

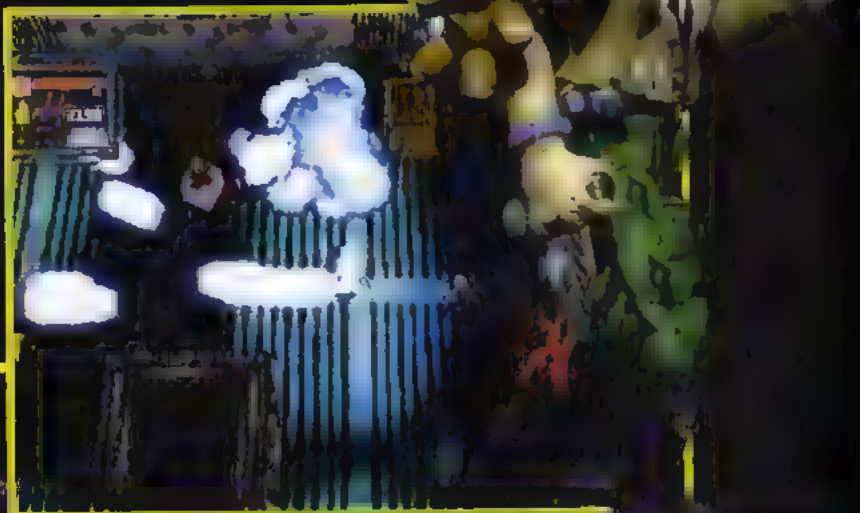
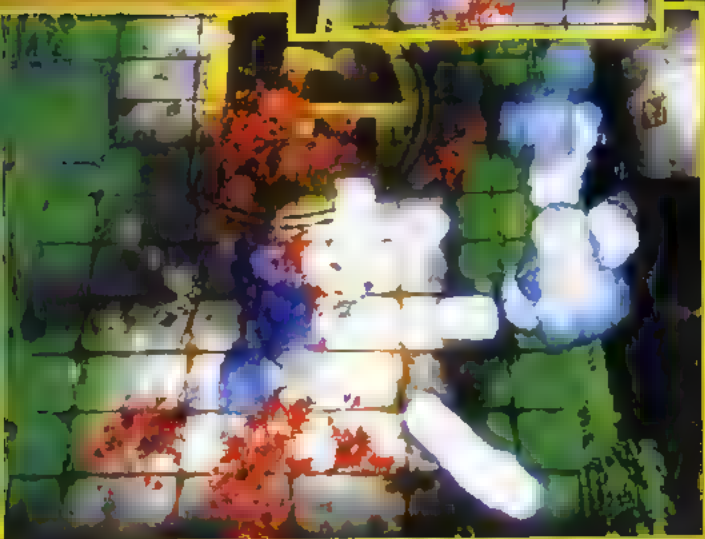
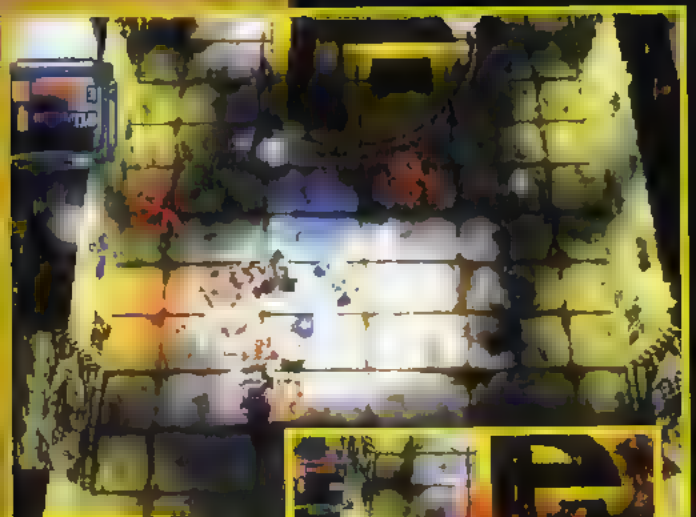
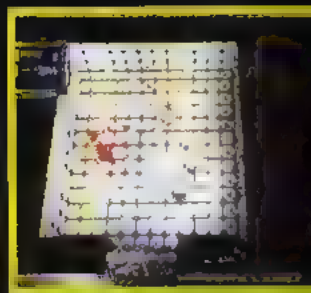
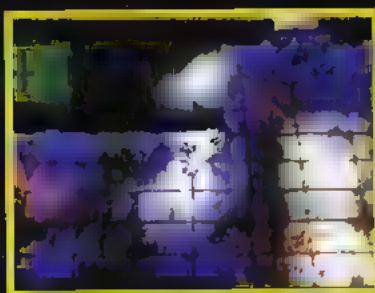
36 68 22 02

PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

PREVIEW PLAYSTATION

CHARGEÉEEEEEEZ !

LOADED



Moi, quand on m'en fait trop, j'corrèctionne plus, je dynamite, je disperse, je ventile !' ou encore "Y va voir qui c'est Raoul ! Aux quatre coins de Paris qu'on va le retrouver éparpillé, façon puzzle". À l'image de ces phrases mythiques, tirées du film bien connu Les tontons flingueurs de Audiard, Loaded sur PlayStation est très gore, violent et pas du tout intello. Mais alors pas du tout. À la tête d'une troupe de mercenaires, injustement emprisonnés dans l'une des Plénète-Prisons les plus redoutables de la galaxie, vous allez devoir sortir de chaque niveau du pénitencier, en récoltant ici et là des munitions, des cartes magnétiques de différentes couleurs pour ouvrir les multiples portes blindées, ou encore des boîtes à pharmacie pour soigner vos blessures. Le but est ici très simple : vous démarrez avec une simple mitraillette, et vous augmentez sa puissance de feu grâce aux multiples ajouts trouvés en chemin. Inutile de vous dire que par moment, il règne une certaine confusion du fait non seulement du grand nombre de sprites à l'écran mais aussi et surtout de la taille du laser de votre péttoire qui est trois fois plus grosse que vous ! Pour le reste, regardez plutôt les photos, c'est techniquement grand. Les couleurs utilisées ainsi que les dégradés pour les explosions ou les effets de lumière sont en tout point superbes. La vue, de 3/4 haut, est idéale et peut être zoomée en fonction de vos envies ou de vos humeurs. De plus, le mode "Link" ou deux joueurs coopérant ensemble via deux consoles reliées entre elles, est possible ! Dans la même lignée que Lone Soldier sur cette même machine, voilà un titre qu'il faudra suivre de très près.

TRAZOM

EDITEUR : GREMLIN INTERACTIVE
SORTIE PREVUE : OCTOBRE 1995

CD ROM



FIN D'INTERDICTION
DE DOUBLER.
DÉPASSEMENT DE SOI
VIVEMENT CONSEILLÉ.



Si tu montes dans l'un des 13 bolides, tu n'auras pas le choix, il va falloir appuyer sur le champignon. De jour comme de nuit, la concentration devra être maximum. En vue subjective, pas question de regarder les décors, à 270 km/h la moindre faute ne pardonne pas. Pour te préparer à ce qui t'attend, appelle la Sony Game Line au 36 68 22 02.*

RIDGE RACER. Faites le plein d'adrénaline.

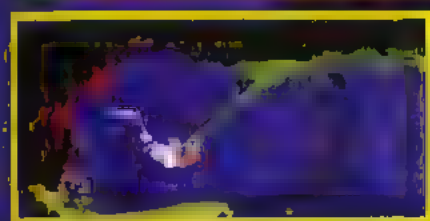
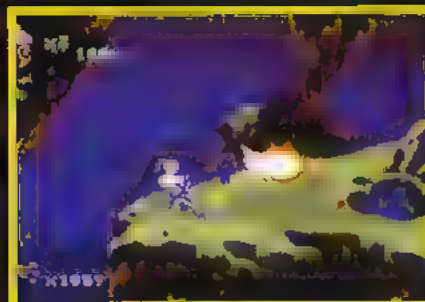


2,23 F/mn TTC

* Le PlayStation, marque déposée, ainsi que la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

PREVIEW MEGADRIVE

LE VER À REPASSER !



EARTHWORM

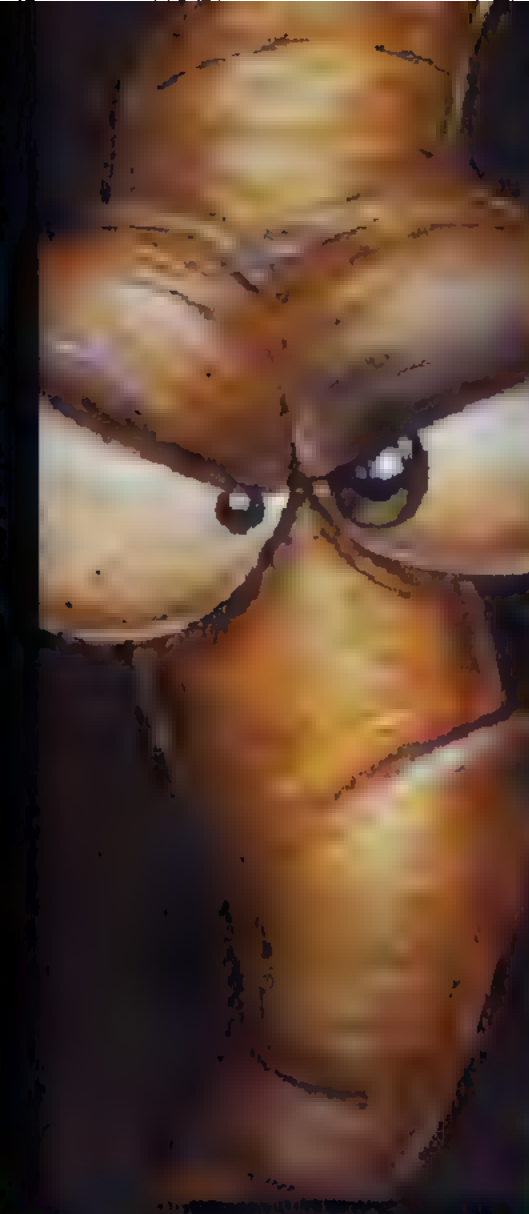


Réjouissez-vous les amis ! L'un des jeux qui aura marqué le plus l'histoire du jeu vidéo, à savoir Earthworm Jim, a désormais une suite. Et ce, aussi bien sur Megadrive que sur Super Nintendo. Et quelle suite ! Dans la même lignée que le premier volet, qui nous avait déjà énormément fait rire, et tenus longtemps en haleine, Earthworm Jim 2 est absolument fabuleux dans son concept de jeu de plates-formes. Je rappelle aux touristes, ou aux nouveaux venus dans le merveilleux monde des jeux vidéo, que Jim est un ver de terre tout ce qu'il y a de plus sympathique et dont la jolie fiancée ne cesse de se faire enlever par un méchant pas bô. Voilà pour le scénario. Le reste n'est que délire interminables, miniques en tout genre, pistolet laser foudroyant, stage-bonus à mourir de rire, gags récurrents et j'en passe ! Vous êtes donc toujours dans la peau de ce mignon petit lombric et devez partir à la recherche de votre dulcinée, à qui vous donniez l'aubade il y a encore quelques minutes. Qu'à cela ne tienne ! Jim est désormais paré pour toutes les éventualités : grâce à sa combinaison spatiale faite sur mesure, notre joyeux luron est quasiment indestructible... Enfin presque ! Mieux vaut ne pas taper trop fort tout de même. On n'est pas des sauvages. D'autant qu'il y aura pas mal de passages assez subtils à franchir, notamment à l'aide de ses amies les vaches ou de ses copains les porcs qu'il faudra utiliser à bon escient. Je vous laisse d'ailleurs le soin de le découvrir. Comme toujours, les niveaux se

succèdent de façon totalement anachronique, pour ne pas dire anarchique. Ce qui est d'autant plus drôle, croyez-moi !

VOUS PRENDREZ BIEN UN VER ?

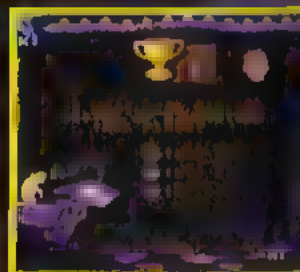
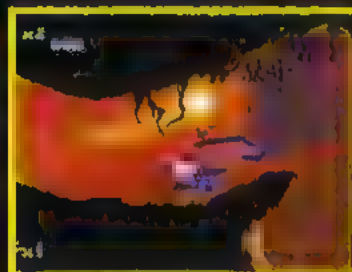
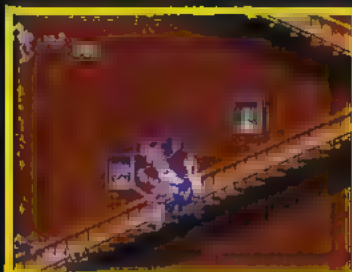
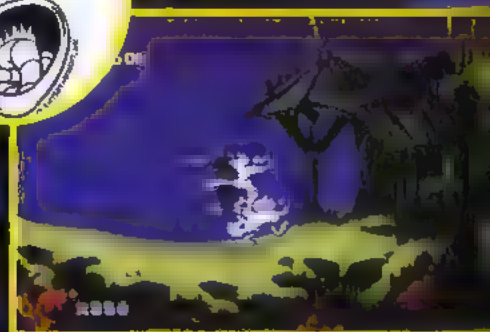
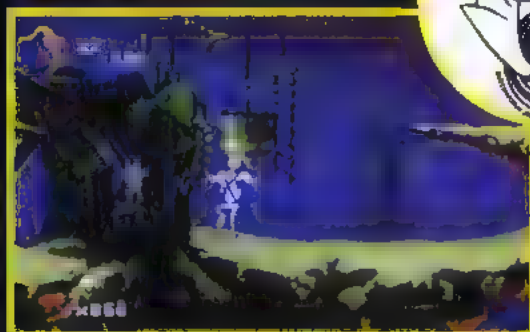
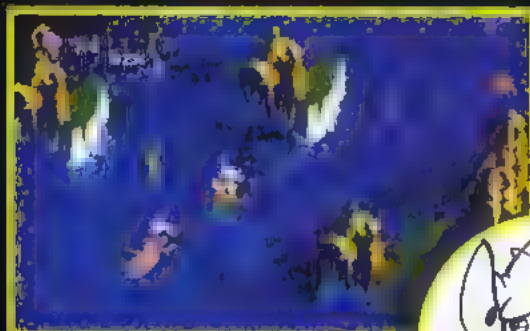
Jim est en réalité un véritable caméléon, capable de se transformer pour les besoins de sa cause ; vous pourrez même le découvrir sous les traits peu appétissants d'une salamandre ! Là encore, ça vaut le détour. Mais ce sont aussi les niveaux qui prendront une forme complètement loufoque. Tantôt vous vous débattrez dans une phase de shoot'em up en 3D isométrique, tantôt vous irez faire un tour du côté de chez Peter Puppy, votre chien adoré, qui



Jim 2

Jim hésitera pas à vous tailler en pièces si vous ne parvenez pas à sauver ses chiots : Il faudra en effet les faire rebondir sur un matelas ! Bonjour les réflexes ! Doté de nouvelles armes, dont de la glue verte fort peu ragoûtante, de nouvelles attitudes encore plus loufoques, d'une animation encore une fois irréprochable, ainsi que d'une ambiance sonore parfaite (la "Lettre à Elise" de Beethoven dans un jeu vidéo, c'est plutôt rare !), Earthworm Jim 2 s'annonce comme un titre à acquiescer absolument. Ceux qui ont une Megadrive ou une Super Nintendo ont encore de très belles heures devant eux. Vivement que David Perry et Douglas TenNapel, les concepteurs de Jim le Ver de terre, débarquent sur 32 bits !

TRAZOM



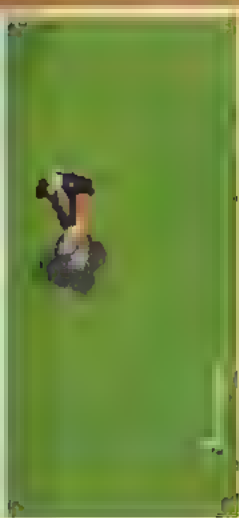
ÉDITEUR : PLAYMATES/
SHINY ENTERTAINMENT

SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 1995

PREVIEW PLAYSTATION

LE MEILLEUR
DU GOLF

ACTUA GOLF

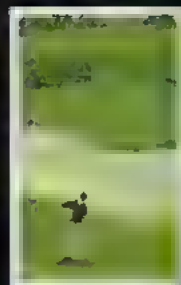
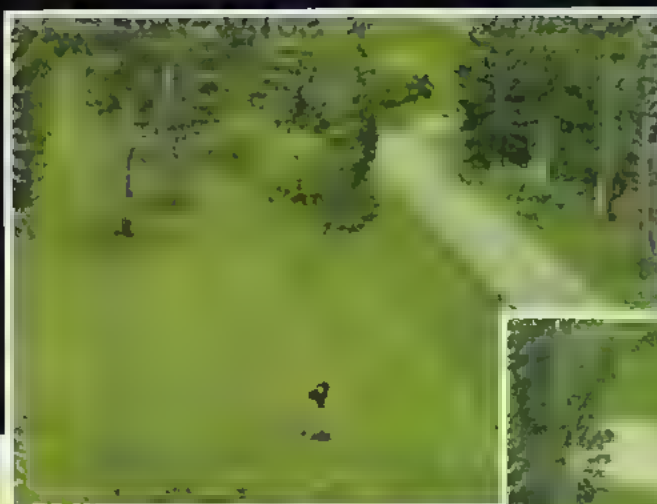


Dans la série "Actua Sports" dont nous vous parlons déjà le mois dernier, Gremlin Interactive nous a gratifiés d'un soft de golf d'un niveau technique encore jamais vu, du moins sur une console. La PlayStation (une version Saturn est prévue), une fois de plus, démontre s'il en était encore besoin que l'on peut compter avec elle pour n'importe quel type de programme. On s'en doutait déjà, mais pas au point de voir un titre aussi abouti que celui-ci. C'est simple, on peut tout faire ! Les choix classiques du club ou du terrain y figurent, bien sûr, mais que diriez-vous de vous balader sur le terrain dans n'importe quel sens, ou de frapper la balle en prenant n'importe quelle vue, aérienne ou non, ou bien encore de revoir systématiquement vos actions en utilisant pas moins de 10 caméras différentes ? Tout cela

sera bel et bien possible avec Actua Golf, puisque l'environnement est entièrement réalisé en 3D. Comme si cela ne suffisait pas, le "green" vous apparaîtra, si vous le désirez, en "fil de fer", pour mieux apprécier la trajectoire de votre coup. Par moment, le nombre de fenêtres s'ouvrant à l'écran sera de trois, afin de mieux apprécier vos actions

sous tous les angles. Pour un peu, on se croirait sous Windows sur PC... Vous le voyez, avec Actua Golf, on peut contenter aussi bien le spectateur que le joueur. D'autant que des commentaires seront intégrés et que plusieurs personnes pourront jouer sur le même parcours chacune leur tour. C'est la fête !

TRAZOM



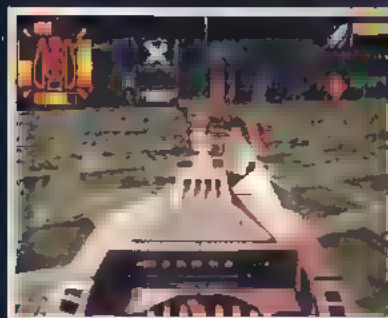
EDITEUR GREMLIN INTERACTIVE
SORTIE PREVUE - OCTOBRE 1991

CD ROM

ASSAULT RIGS

Où croyait avoir tout vu, tout connu sur les consoles de jeux. Que nenni ! Avec l'arrivée des monstres 32 bits, la diversité des softs est de plus en plus évidente. Pour preuve, ce titre que personne n'attendait véritablement sur la machine de Sony, et qui a pour nom de guerre "Assault Rigs". Prévu également pour PC CD-ROM, on aurait effectivement tendance à penser que c'est sur ce seul support qu'un produit de ce genre serait le plus à même de faire un tabac. Eh bien non ! Detrompez-vous. Assault Rigs se porte à merveille, même avec une manette pourvue de dix boutons. Mais d'abord, qu'est-ce que Assault Rigs ? En fait, tout a lieu dans un monde futuriste où le sport a laissé la place aux combats informatiques. Dans des arènes (50 en tout) où la diversité graphique n'a d'égal que le gigantisme, vous prenez les commandes d'un char d'assaut (sur trois possibles) et devez détruire tous les ennemis à l'écran, humains ou non. N'oubliez pas que vous êtes le guerrier de l'Assault Rigs ZamCam, la plus grande concentration d'armement et de puissance de feu de la planète ! À bord de votre engin, vous possédez 3 vues en tout, et disposez de plus de 20 types d'armements différents ! Inutile de vous dire que les graphismes sont en 3D texturée, que l'écran est divisé en deux pour le mode "deux joueurs", et qu'il est prévu une option réseau à 8 joueurs ! Oubliez d'ores et déjà Cybersled, Assault Rigs va faire cent fois plus mal !

TRAZOM



EDITEUR : PENTONOS
 SORTIE PREVUE : NOVEMBRE 1995

CD ROM



«Petit

quand tu desc

oublie la 32 b

** Pour faire d'excellents jeux, le dessin et le jeu doivent être dérivés. L'Ultra 64 est la première console dotée d'un vrai processeur 64 bits, le plus puissant et le plus rapide du marché. Shigeru Miyamoto, responsable de tous les développements sur N.U. 64.*

L'Ultra 64 arrive en 1994. Il offre le meilleur du jeu vidéo.

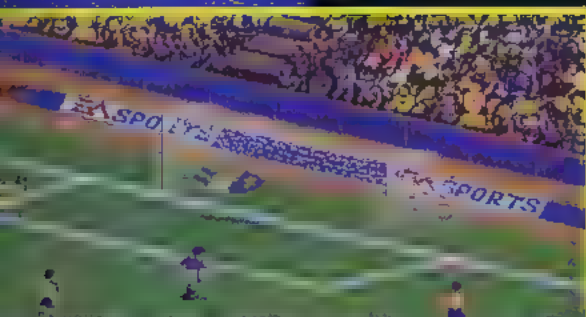
Commandé

papa Noël,
viendras du ciel,
sais-tu que je t'ai
»
e.

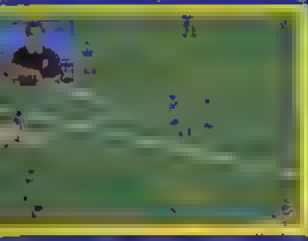


PREVIEW MEGADRIVE

RETOUR D'UNE LÉGENDE...



FIFA Soccer '96



Tous les douze mois, à la manière du Beaujolais nouveau qui arrive tout frais sur vos tables de fins gourmets, Electronic Arts nous sort ses dernières versions de jeux de football ou de hockey, remises au goût du jour. Le cru 1996 de Fifa Soccer n'échappe pas à la règle, cette année encore. Le jeu de foot le plus connu du monde sur Megadrive apporte une fois de plus, des nouveautés de taille. Tout d'abord, tous les joueurs de tous les clubs du monde (enfin, les principaux, hein, entendons-nous bien !) sont présents, et de surcroît leur nom est orthographié de manière irréprochable. Quant aux équipes, du Chili au Brésil, en passant par le Cameroun ou encore le F.C. Sochaux cher à notre TSR national, elles y sont pour ainsi dire toutes ! Ensuite, et là encore l'innovation est de taille, les sprites ont été retravaillés et ont même carrément pris un coup de jeune. Sur le terrain, les actions sont précises, notamment au niveau des tirs que l'on contrôle beaucoup plus facilement, selon que l'on veut donner un effet brossé à la balle, à ras de terre ou en hauteur. De même, les gardiens de but ont enfin leur libre arbitre dans la surface de réparation, puisque pour la première fois ils n'hésitent pas à aller chercher la balle dans leur carré de jeu s'il le faut ! Faites sonner les trompettes ! Attendez, ce n'est pas tout, puisque vous pourrez même, si vous le désirez, créer vos propres équipes ET vos propres joueurs, la cartouche sauvegardant automatiquement les nouvelles équipes. Une fois encore, on peut y jouer à quatre simultanément. Les versions 32 bits ne sauraient tarder, mais Fifa 96 Megadrive est d'ores et déjà un titre sur lequel il faut compter. Vivement le championnat de France !

TRAZOM

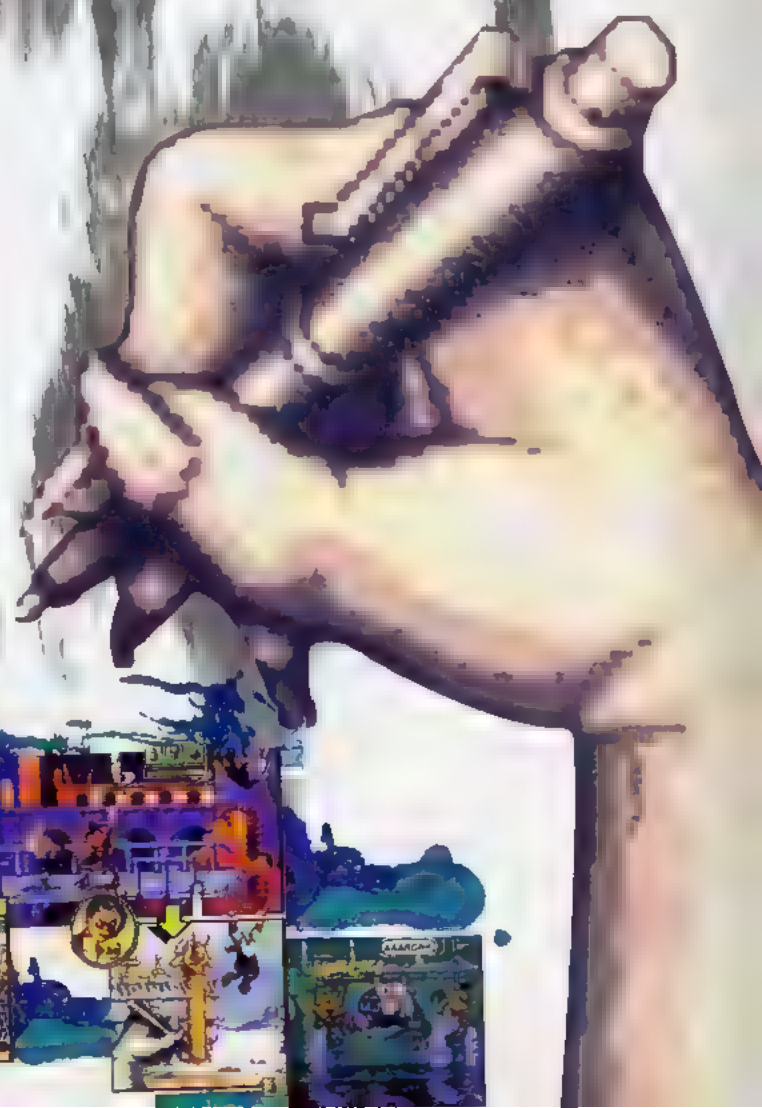


ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
SORTIE PREVUE : NOVEMBRE 1995

SEGA C'EST
PLUS FORT QUE
TOI.

Ton épée ne
fait pas le poids
contre ma plume
adieu
Héros

Mortuus



MEGA DRIVE

L'ignoble Mortuus se transforme en personnage de BD
Evite de le croiser ou il fera une croix sur ton avenir

3615 SEGA (1,207/000)

36 68 01 10 (2,237/000)

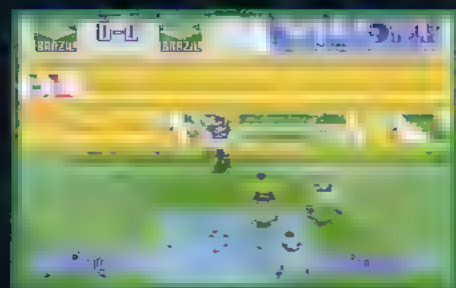
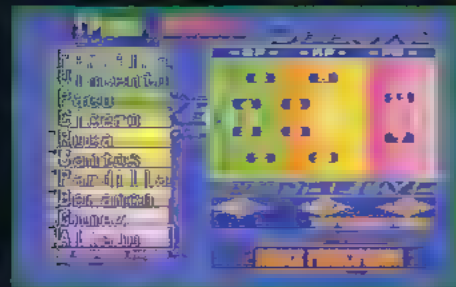
PREVIEW SUPER NINTENDO

**UNE VERSION
DELUXE, S.V.P. !**

International Superstar Soccer Deluxe

Sur Super Nintendo, il est de notoriété publique que les jeux de football les plus appréciés par les connaisseurs sont FIFA Soccer et International Superstar Soccer. Désormais, il faudra compter avec la suite de ce dernier titre, qui, je vous le rappelle, a acquis une certaine renommée durant ces derniers mois, comme semblent le montrer certains indices de satisfaction. Vous comprendrez mieux pourquoi, pour la suite, on y a ajouté un "Deluxe", en lisant les quelques lignes qui suivent. En effet, contrairement à Electronic Arts qui apporte des retouches progressives à ses jeux de la série "EA Sports", Konami s'en est donné à cœur joie pour nous procurer une suite vraiment originale. Jugez-en plutôt : 10 nouvelles équipes, de nouvelles animations pour les joueurs, de nouvelles techniques de jeu, une option "4 joueurs", de nouvelles stratégies de jeu, la possibilité de choisir le nom de ses joueurs, etc. En plus de tout cela (eh oui, ce n'est pas fini, loin de là !), une grande liberté est laissée à l'utilisateur-joueur au niveau des options novatrices, puisqu'il pourra quasiment tout faire : créer des équipes avec les joueurs de son choix au même titre que des championnats ou des tournois, "marquer un joueur à la culotte" comme on dit dans le jargon du foot, ou encore adjoindre des paramètres physiques à chacun des footballeurs. En vérité, la liste des nouveautés est beaucoup trop longue pour pouvoir la donner de façon exhaustive dans ces pages. J'ajouterai juste que la maniabilité ainsi que l'animation ont été améliorées et que... vivement le test !!!

TRAZOM

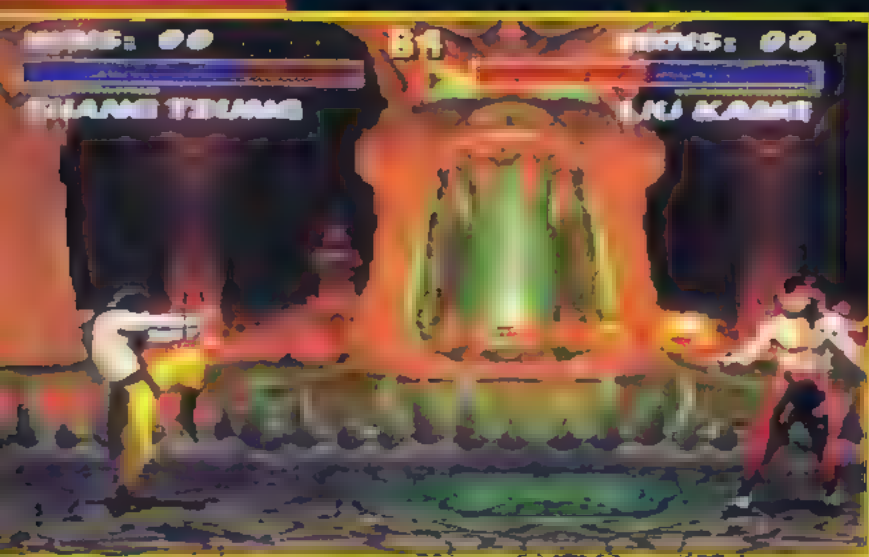
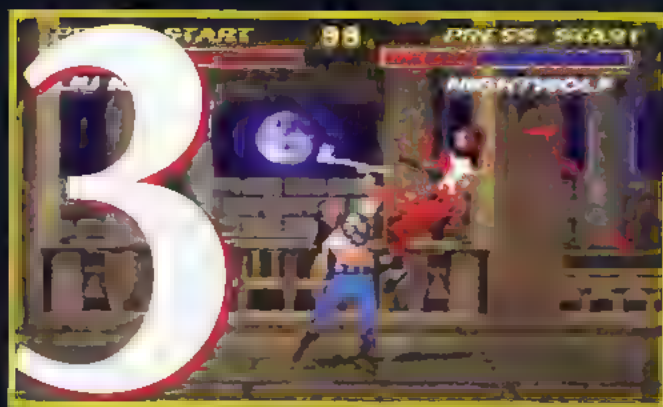


**EDITEUR : KONAMI
CONTI PREVIEW : NOVEMBRE 1991**

PREVIEW SUPER NINTENDO

MORTAL KOMBAT

PSYCHOSE PHASE III



Le choix va être difficile entre MK 3, Weaponlord et Killer Instinct sur Super Nintendo alors que sur le front des 32 bits sortent Toh Shin Den, Tekken, Virtua Fighter en France et qu'au Japon arrivent Tekken 2, Toh Shin Den 2, Virtua Fighter 2, Xmen, Street Fighter Alpha et Darkstalker toujours sur consoles. Vous l'avez compris, les jeux qui marchent fin 95 sur consoles sont des jeux de baston et MK 3, aussi prévu sur PlayStation, se placera au devant de la scène, c'est certain. La raison est simple sur Super Nintendo : le jeu s'annonce excellent, encore plus rapide et complet que ses deux prédécesseurs. Le principe n'a pas changé puisqu'il s'agit toujours de combattre une horde de barbares dégénérés dont les victoires vous mèneront jusqu'au chef qui fera peut-être de vous un champion toute catégorie ou un Mag Farmer II, le retour, j'entends par là un tas de viande hachée. Car MK 3 est aussi gore que MK 2 avec la possibilité de choisir ou non de jouer avec du sang rouge et des fatalités. Je rappelle que les fatalités permettent de couper des têtes ou faire exploser des corps en fin de combat moyennant quelques manip' compliquées que vous aurez à cœur de découvrir bientôt. Les nouveautés de MK 3 sont surtout basées sur les nouveaux personnages et l'on rencontre Sindel et ses cheveux longs qu'elle utilise en guise d'arme, Nightwolf l'Indien Redskin qui manie le tomahawk et l'arc, Stryker l'ex-flic sans oublier la mutante de Goro, Sheeva et ses quatre bras. Mais ce n'est pas tout, on trouve aussi Kabal, Cyrax et Sektor, encore des nouveaux. Cyrax et Sektor sont des jumeaux scorpions à la recherche de Sub-Zero. Au chapitre des nouveautés, on trouve une bonne flopée de persos cachés comme Goro ou encore Johnny Cage et les combos font leur apparition officiellement. Les graphismes s'annoncent grandioses

et la maniabilité d'enfer. Mais c'est surtout la rapidité du jeu qui ne manquera pas de vous taper dans l'oeil à la sortie de cette cartouche gore et violente en novembre.

OUVIER



EDITEUR : ACCLAIM
DATE DE DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 1995



Akira, la fin !

- ☐ AKIRA tome 13
- ☐ Dragon Ball N°17
- ☐ Dragon Ball de N°1 à N°16
- ☐ KAMEHA Magazine de N°1 à N°9
- ☐ KAMEHA Magazine de N°10 à N°13
- ☐ PORCO ROSSO tomes 1 à 2
- ☐ ART BOOK PORCO ROSSO
- ☐ GUNNM tomes 1 à 3
- ☐ GUNNM tome 4
- ☐ RANMA 1/2 tomes 1 à 6
- ☐ RANMA 1/2 tomes 7
- ☐ SAILOR MOON tomes 1 à 4
- ☐ SAILOR MOON tome 5
- ☐ DOCTEUR SLUMP tomes 1 à 3
- ☐ DOCTEUR SLUMP tome 4
- ☐ STREET FIGHTER II tomes 1 à 4
- ☐ NOMAD tome 2
- ☐ APPLESEED tomes 1 à 3
- ☐ APPLESEED tome 4
- ☐ STRIKER tome 1
- ☐ CRYING FREEMAN tome 1
- ☐ CRYING FREEMAN tome 2
- ☐ AKIRA tomes 1 à 12

Prix : 98 F. **NEW**
 Prix : 38 F. **NEW**
 Prix/U : 38 F.
 Prix/U : 39 F.
 Prix/U : 30 F.
 Prix/U : 59 F.
 Prix : 178 F. **NEW**
 Prix/U : 42 F.
 Prix : 42 F. **NEW**
 Prix/U : 38 F.
 Prix : 38 F. **NEW**
 Prix/U : 38 F.
 Prix : 38 F. **NEW**
 Prix/U : 38 F.
 Prix : 38 F. **NEW**
 Prix/U : 49 F.
 Prix : 98 F. **NEW**
 Prix/U : 78 F.
 Prix : 78 F. **NEW**
 Prix : 49 F.
 Prix : 49 F.
 Prix : 49 F. **NEW**
 Prix/U : 98 F.

De calme ... (int. - 18 ans)

- ☐ OGENKI CLINIC (La clinique de l'Amour) VF Prix : 85 francs.
- ☐ PASTICHE HONEY FLASH - Jap Prix : 199 francs.
- ☐ VIDÉO Dr FEELGOOD - VF SECAM Prix : 145 francs.
- ☐ VIDÉO Malle MÉTÉO 1 à 2 - VF SECAM Prix : 145 francs.
- ☐ VIDÉO SHIN ANGEL - VF SECAM Prix : 145 francs.
- ☐ VIDÉO DRAGON PINK - VF SECAM Prix : 145 francs.

*** LES FRAIS DE PORT
LES MOINS CHERS !**

Tu peux comparer, SUSHI MAN est le moins cher
 • Gratuils pour les commandes de plus de 400 frs
 • 15 francs pour les commandes de moins de 100 frs
 • 20 francs pour les commandes entre 100 et 400 frs
 (France métropolitaine et CEE)

LES CADEAUX DE SUSHI MAN !

Un jouet Judge Dredd en exclu. en France H!
 La carte du club KAMEHA et le voilà devenu
 un Maître Manga !

- Les sushi - prix sur tous les produits
 (Y'a pas moins cher !)

La lettre mensuelle d'infos mang
 exclusive de SUSHI MAN

(V'a les infos réservées à ceux du club...)

Une trading card AK.RA ou Judge Dredd offerte à
 chaque commande

12 commandes dans l'année et tu gagnes
 • 1 pack GLENAT / MANGA VIDEO

(1 manga / 1 K7 vidéo) ou
 • 1 manga GLENAT ou

• 1 K7 vidéo

**POUR COMMANDER,
C'EST SIMPLE !**

• Découpe, recopie ou photocopie le bon de
 commande et poste le avec le règlement à l'ordre de
 EQUIVOX S.L.C. ou :

MANGA STORE

163, rue de Sévres
 75015 PARIS

• Pour les paiements par carte bancaire,
 commande par téléphone ou par Minitel

• Par téléphone **40 56 03 01**

Lun. Ven 10h - 19h

7 jours / 7 - 24 h/24 **36 68 28 82**

Fax (16 1) 47 83 66 30

• Par Minitel

3615 KAMEHA

DIMENSION MANGA, 36 68 28 82

le jeu ultime par téléphone !

• Jeux Des tonnes de cadeaux !!

(Manga, Vidéo, ...)

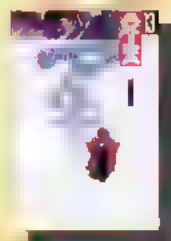
• Info SUSHI MAN te dit avant tout le monde

• Petites Annonces, BAI, Club

EN OCTOBRE LES FEUILLES TOMBENT, LES PRIX ET LES CADEAUX AUSSI !!!

et en plus, les frais de port les moins chers ! *

**Tu regardes trop la télé,
mon pote !**



- ☐ PATLABOR - VF SECAM Prix : 150 F. **NEW**
- ☐ APPLESEED - VF SECAM Prix : 150 F. **NEW**
- ☐ ROUJIN Z - VF SECAM Prix : 150 F. **NEW**
- ☐ LA CITÉ INTERDITE Prix : 140 F.
- ☐ DOOMED MEGALOPOLIS 1 à 2 - VF SECAM Prix/U : 110 F.
- ☐ DOOMED MEGALOPOLIS 3 - VF SECAM Prix : 110 F. **NEW**
- ☐ COBRA 1 à 2 - VF SECAM Prix/U : 165 F.
- ☐ COBRA 3 - VF SECAM Prix/U : 170 F. **NEW**
- ☐ KEN LE SURVIVANT - VF SECAM Prix : 165 F.
- ☐ MACCROSS ROBOTECH - VF SECAM Prix : 165 F.
- ☐ GUNNM - VF SECAM Prix : 135 F.
- ☐ KOJIRO 1 à 2 - VF SECAM Prix /U : 150 F.
- ☐ MAPS 1 à 2 - VF SECAM Prix/U : 140 F.
- ☐ BUBLE GUM CRISIS 1 à 2 - VF SECAM Prix /U : 150 F. **NEW**
- ☐ UROSTUKIDOJI 1 à 2 - VF SECAM Prix/U : 158 F.
- ☐ IRIA 1 à 2 - VF SECAM Prix /U : 140 F.
- ☐ CYBER CITY 1 à 3 - VF SECAM Prix/U : 120 F.
- ☐ AKIRA - VF SECAM Prix : 160 F.
- ☐ LODOSS 1 à 4 - VF SECAM Prix/U : 130 F.
- ☐ LODOSS 5 - VF SECAM Prix : 145 F. **NEW**
- ☐ DOMINION TANK POLICE 1 à 2 - VF SECAM Prix/U : 137 F.
- ☐ VIDEO DBZ de 1 à 7 - VF SECAM Prix/U : 134 F.
- ☐ VIDEO DBZ de 8 à 11 - VF SECAM Prix/U : 150 F.
- ☐ VENUS WAR - VF SECAM Prix : 150 F.



A REMPLIR OBLIGATOIREMENT !

ARTICLES COMMANDÉS	PRIX/U
TOTAL (+ FRAIS DE PORT*) =	

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL :

VILLE :

DATE DE NAISSANCE :

SIGNATURE :

LEZZAPPING

des

TESTS

Par ici, un 21 hits combo baptisé "Ultra", de l'autre un coup de fusil à pompe entre les deux mirettes... En ce mois d'octobre, on ne fait pas dans la dentelle sur Super Nintendo. Deux titres, deux hits. Killer Instinct vient rompre la tradition "gnan gnan" de chez Nintendo. Il y a avait eut Mortal Kombat II, mais Killer Instinct est sans aucun doute le jeu de combat le plus violent à l'heure actuelle. On n'aimerait pas se prendre un de ces combos qui tuent. Doom, hit parmi les hits dans l'univers des jeux PC, fait son retour en console après un passage moyen en 32X et top en mode Jaguar. Doom Super Nintendo, cela veut dire Super FX2, plus de 20 niveaux de folies dans lesquels des démons assoiffés de sang vous sautent dessus. Une ambiance noire, angoissante et violente pour Super Nintendo. La 16 bits de Nintendo risque d'avoir le cœur qui lâche. Après plusieurs années de jeux "gentillets", Nintendo passe la vitesse supérieure pour satisfaire les joueurs amateurs d'arcade. "Normal, y a des sous à se faire", diront les mauvaises langues, peut-être, mais la qualité des jeux est là. Autre événement d'automne, le lancement tant attendu de la PlayStation en France ! Si le monde des 16 bits vous ennuie, passez donc à la vitesse supérieure. Wipe Out et Destruction Derby décrochent ce mois-ci la palme, et l'on n'oublie pas des jeux comme Ridge Racer qui, un an après sa sortie au Japon, reste un top dans le genre. De son côté, la Saturn suit son petit bonhomme de chemin, et les sorties de jeu se suivent. Panzer Dragoon ici, Peeble Beach Golf là, et un petit Bug pour les fans de plates-formes. La Megadrive, quant à elle, reste discrète, même si des produits comme Garfield ou Comix Zone sortent du lot. Il y a de quoi faire, en ce mois d'octobre ! Réservez votre Noël, les jeux vidéo vont faire un carton. La rédaction mode Killers (Sauf Tonton Steph qui préfère les fleurs et les petits écureuils au doux bruit d'une tronçonneuse. Le fou !).

3D LEMMINGS

MACHINE : PlayStation
EDITEUR : Psygnosis

Lemmings est un jeu qui était hyper rodé sur console et sur micro, et il ne manquait qu'une chose pour innover : la 3D. Je n'y aurais jamais pensé, mais nous voilà devant le fait accompli : il va falloir jouer à Lemmings en trois dimensions en tournant autour de l'action façon caméra et en zoomant comme des fous. Le jeu qui était déjà bien difficile en 2D devient carrément balaise en 3D. Du coup, il faut s'entraîner longtemps avant d'assurer à Lemmings sur PlayStation. Certains maniaques des jeux d'action seront vite rebutés, mais ils auront tort car ce jeu est un petit bijou. Inutile de préciser que la durée de vie est longue. Superbement réalisé, voici un bel exemple de jeu mêlant réflexion et action sur une console 32 bits : on ne force pas dans le tas, on réfléchit mais cela n'empêche pas les effets de zooms et de rotations qui tuent. Merci les polygones et vive les lemmings en 3D !

Olivier.

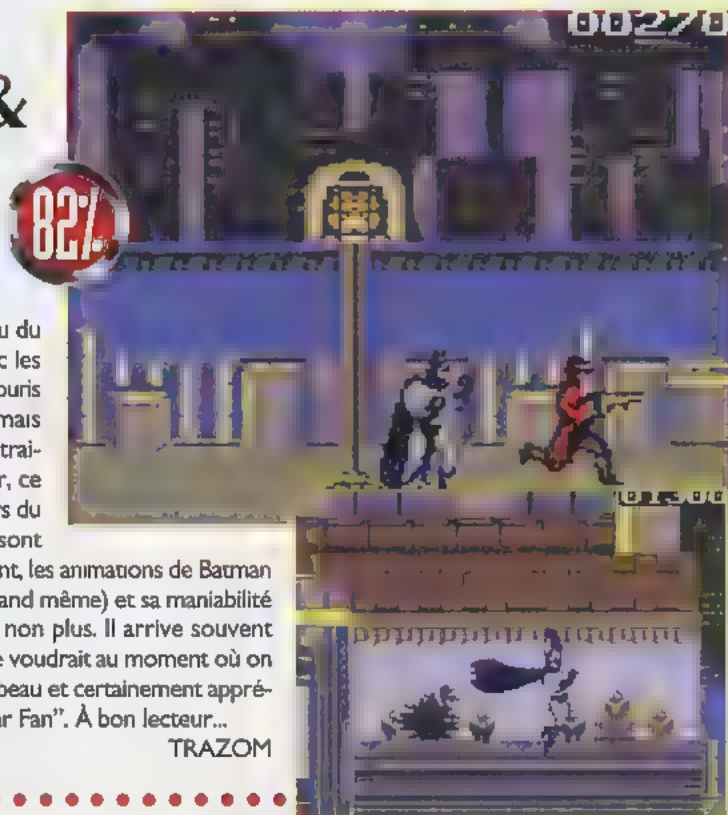


BATMAN & ROBIN

MACHINE : GAME GEAR
EDITEUR : SEGA

Après avoir savouré le très difficile jeu du même nom sur Megadrive, voici donc les mêmes aventures de l'homme chauve-souris et de son compère homo sapiens, mais cette fois sur la portable de Sega. Contrairement à ce que l'on aurait pu penser, ce sont les graphismes ainsi que les décors du jeu qui tiennent le haut du pavé : ils sont variés et bien réalisés. Malheureusement, les animations de Batman ne sont pas parfaites (mais pas mal quand même) et sa maniabilité au paddle n'est vraiment pas au top non plus. Il arrive souvent qu'on ait du mal à sauter comme on le voudrait au moment où on le voudrait. Mis à part cela, c'est long, beau et certainement appréciable par la majorité des "Game Gear Fan". À bon lecteur...

TRAZOM



MACHINE : SATURN
 COSTUR : SCSA



Alors que la version américaine est testée en import dans ce même numéro, Bug! sur Saturn est également disponible en version française, quasiment au même moment. Je vous le dis tout de suite, il n'y a strictement aucun changement entre les deux softs. Je rappelle juste que vous devez aider un gentil petit insecte à sauver sa dulcinée, enlevée par l'infâme Reine Cadavra. Pour ce premier jeu où l'on évolue dans un décor entièrement en 3D, Sega s'est surpassé. Même si techniquement il n'y a rien d'extraordinaire, il est clair que son originalité et sa durée de vie en feront craquer plus d'un.

TRAZOM

FOREMAN FOR REAL

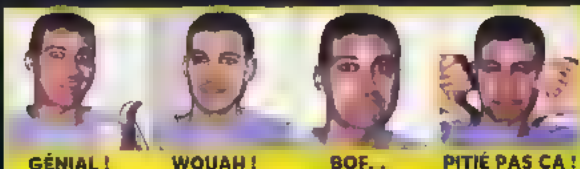
MACHINE : SUPER NINTENDO
ÉDITEUR : ACCLAIM



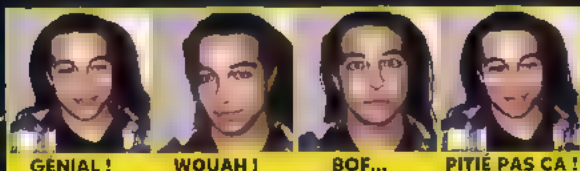
On le sait bien, les jeux de boxe ne sont pas légion sur Super Nintendo. Après le dernier en date, l'excellent Super Punch Out sur cette même console, on pouvait s'attendre à ce que le titre pugilistique qui lui succéderait soit également de bonne facture. Eh bien, force est de reconnaître ("ô rage, ô désespoir...") que même en y mettant un nom - Foreman en l'occurrence, qui n'est certes pas le dernier venu - le jeu n'en est pas meilleur. Le constat est malheureusement évident à faire : Foreman For Real est un mauvais jeu de boxe. Sans vouloir en rajouter. Les attitudes sont banales, bourrées de lenteur, et l'on ne s'amuse vraiment pas pour un sou, même à deux simultanément. Les modes "championnat" et "carrière" ne relèvent pas plus le niveau. À éviter si vous ne voulez pas être déçu...

TRAZOM

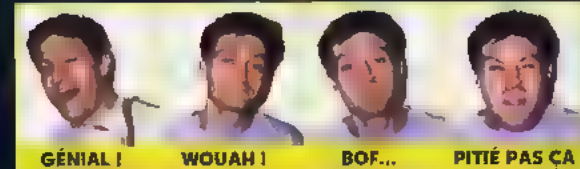
Le trombinoscope



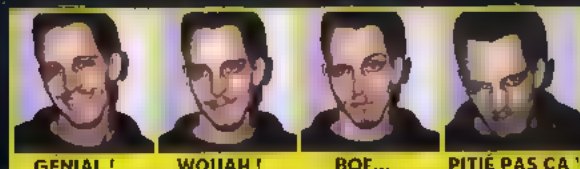
Trazom est une boîte à bruits. Mais attention ! Une boîte de la plus belle espèce. Oh la la, on n'en compte pas beaucoup, des aussi belles boîtes ! Quand il ne fait pas de bruits, il laisse les jeux les faire pour lui. Ces derniers temps, ça donne "pffffff, missile ! boum !", car Trazom ne lâche plus Wipe Out. Sinon, tout va bien pour lui. Merci de vous en inquiéter.



Greg est enfin revenu des douanes où il était bloqué le mois dernier (cf. précédent numéro de Joypad). Il a perdu environ 15 kg, et il ne veut plus fréquenter les aéroports où, dit-il, "Y a plein de douaniers qui m'en veulent". En attendant sa cure psychiatrique, Greg ne répond plus au téléphone, de peur qu'un douanier ne lui saute dessus. Banzai !



Tout beau, tout chaud, Olivier revient du Japon. Olivier San Iwashai maska ? comme dirait l'autre. Vous allez me dire, c'est la mode. Après Greg et Yuriko, Olivier ne fait pas dans l'original. Pas grave, là-bas, il a vu tous les meilleurs jeux du monde, il a interviewé des dizaines de Japonais et s'est admirablement bien adapté aux coutumes locales. Un vrai globe-trotter, cet Olivier.



TSR est content. Grâce au récent Paintball organisé par la société Océan, il a pu remettre son vieux treillis et il a pu faire un carton sur tout le monde. Il était d'ailleurs tellement bien là-bas, qu'il n'a pas voulu rentrer. À l'heure où je vous parle, TSR est en forêt, quelque part en train de chasser la galinette cendrée au fusil à balles de peinture. Si vous le croisez, merci de nous le ramener.

IZZY'S OLYMPIC QUEST

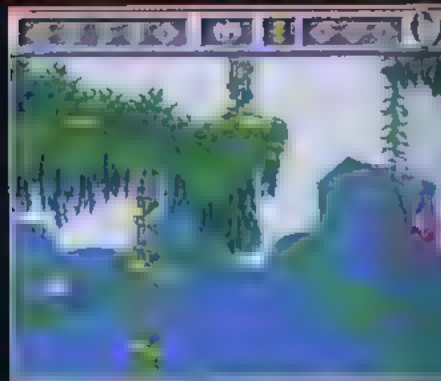
MACHINE : SUPER NINTENDO
EDITEUR : US GOLD



Ce jeu est rigolo. Izzy ne peut que sauter, mais ce n'est pas grave car il peut souvent se transformer en prenant des étoiles. Pendant ces "morphings", il ne saute pas mais il peut se battre (épée, batte de base-ball...) ou bien voler. Chaque transformation est en rapport avec les sports olympiques, Izzy étant la mascotte des prochains Jeux. Dans le village, les pierres qui roulent et les objets volants rouges sont sans pitié, Izzy a intérêt à ne pas se trouver devant eux. Le chemin est un peu dur à trouver et les boules piquantes coriaces lorsqu'Izzy, qui vole grâce à l'une de ses transformations, passe au milieu d'elles.

Morgan

Amis lecteurs, voici un tout nouveau membre de l'équipe de Joypad : Morgan a 7 ans et vous rendra compte des jeux destinés aux plus jeunes. Un bon moyen de savoir ce qui pourra plaire à votre petit frère pour le Noël prochain.

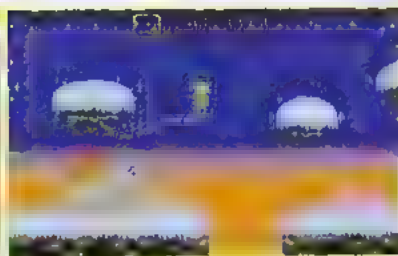


84%

MARSUPIAMI

MACHINE : MEGADRIVE
EDITEUR : SEGA

Le héros possédant la queue la plus longue de la bande dessinée se voit enfin adapté sur une console ! Il était temps, car le personnage et son appendice aux multiples usages se présentait là comme une source inépuisable de gags pour les concepteurs de jeux. Dans ce jeu, vous incarnez le Marsupilami qui doit guider son ami l'éléphant dans les niveaux, afin de lui permettre de quitter le méchant cirque et de retrouver sa savane natale. Vous avez donc des tas d'actions à effectuer avec votre queue qui permettront à votre ami d'avancer. Sorte de gros Lemming, cet abruti gris avance sans réfléchir, et vous devrez l'appâter avec des gâteaux, le faire stationner à certains endroits, construire des escaliers, ou encore détruire les méchants qui lui boucheraient le passage. Un jeu sympathique mais à réserver aux plus jeunes.



Greg

N.B.A JAM TE

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : ACCLAIM

Ceux qui pensaient que le jeu, qui a fait l'un des plus gros scores de ventes dans l'histoire des jeux vidéo toutes machines confondues, serait, une fois converti sur PlayStation, équivalent à son homologue en Arcade, peuvent aller pleurer dans un coin, très fort et très vite. On vous l'a dit et répété : il ne suffit pas d'avoir une puissante machine pour avoir les oueurs à ses pieds, encore faut-il s'adapter et proposer des jeux dignes de ce nom. Ce n'est apparemment pas le cas avec cette simulation de basket, puisque même si l'on retrouve toutes les options délirantes des versions MD et SN, ce titre-là sur une console de ce type ne tient absolument pas la route. Non seulement ce n'est pas très beau, mais de surcroît, ce n'est pas plus jouable ou plus fun. Franchement, mieux vaut rester avec vos basiques versions 16 bits, au moins vous savez ce que vous avez entre les mains...

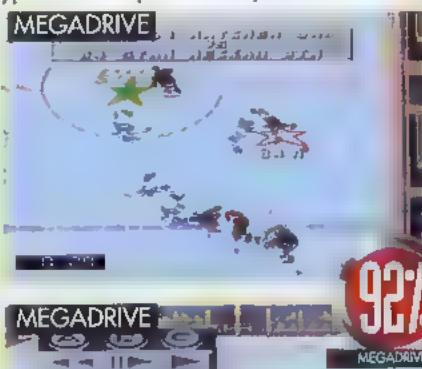
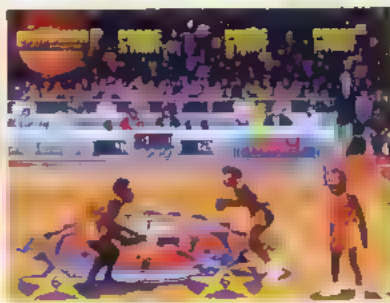
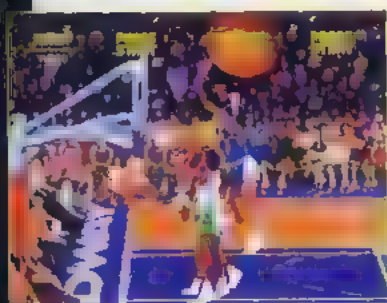
TRAZOM

NHL HOCKEY 96

MACHINE : MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts a encore frappé ! Vous en avez désormais l'habitude, tous les ans à peu près à la même époque, la firme américaine nous apporte son lot de jeux de sport réactualisés (vous savez la fameuse série "EA Sport") ou même carrément en y ajoutant quelques sympathiques innovations, comme c'est le cas dans ces deux versions. Sur Super Nintendo, outre le fait de pouvoir créer ses propres équipes, on peut maintenant - entre autres options, il y en a tellement ! - utiliser les boutons "L" et "R" pour déraiper ou faire un tour sur soi-même. D'autres nombreuses animations de ce type ont été rajoutées, ce qui redonne encore plus de goût à cette simulation. Sur Megadrive, bien que la présentation soit beaucoup plus sobre et plus simple que son homologue SN, le véritable avantage est en réalité de voir une animation beaucoup plus rapide que lors des précédentes versions. À tel point d'ailleurs que par exemple, les reprises de volée en pleine course sont maintenant monnaie courante. Évidemment, les vraies équipes sont présentes, ce qui ne manquera pas de faire plaisir aux plus passionnés par ce sport. La barre a de nouveau été placée très haute, et on se demande maintenant ce que nous réservent les futures versions 97, 98...

TRAZOM



92%

90%

SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO

NOVASTORM



Olivier

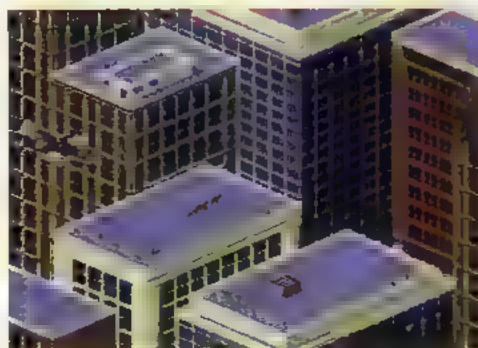
RAYMAN

Et voilà ! Il ne manquait plus que le titre Saturn pour être tout à fait complet à propos des versions de "Rayman 32 bits". Contrairement aux idées reçues, et mis à part la présentation, beaucoup moins belle que sur PlayStation, la mascotte de Ubi sur Saturn nous fait une plus grosse impression que sur ses homologues. C'est plus maniable, un poil plus beau, des sons meilleurs et les phases intermédiaires sont plus belles. Ces quelques considérations comparatives ne sont en réalité là que pour épater la galerie. Car en vérité, je vous le déclare, Rayman est toujours un très sympathique jeu de plates-formes, bourré de gags et de mimiques en tout genre, ainsi que d'une bonne durée de vie ; ce qui constitue une valeur sûre sur cette console. Ne passez donc pas à côté !

TRAZOM

URBAN STRIKE

Olivier



ST GERMAIN en LAY
☎ 30.61.47.47 et FAX 39.73.20

42, rue de Paris 78100 ST GERMAIN EN L.

- Mardi au samedi de 10h à 19h non
- RER St Germain en Laye + à 200 m du

ouvert le dimanche de 10h à 13h

revendez et achetez
vos JEUX et CONSOLES d'occasion
30 à 80% moins cher
QUE LES JEUX NEUFS

SUPER NINTENDO

CONSOLE name S U P E R N I N T E N D	599 F	CONSOLE occurs S U P E R N I N T E N D	+ 1 manette
1 manette		1 JEL & OCCASION	
2 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	200	2 K 7 7 7 7	
3 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	300	3 ANOTHER WORLD	
4 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	400	4 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
5 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	500	5 F U T U R E	
6 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	600	6 SUPER MARIO	
7 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	700	7 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
8 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	800	8 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
9 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	900	9 DON'T KICK	
10 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	1000	10 ACCESSOIRS	
11 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	1100	11 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
12 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	1200	12 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
13 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	1300	13 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
14 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	1400	14 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
15 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	1500	15 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
16 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	1600	16 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
17 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	1700	17 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
18 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	1800	18 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
19 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	1900	19 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
20 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	2000	20 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
21 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	2100	21 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
22 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	2200	22 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
23 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	2300	23 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
24 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	2400	24 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
25 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	2500	25 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
26 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	2600	26 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
27 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	2700	27 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
28 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	2800	28 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
29 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	2900	29 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
30 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	3000	30 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
31 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	3100	31 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
32 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	3200	32 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
33 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	3300	33 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
34 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	3400	34 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
35 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	3500	35 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
36 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	3600	36 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
37 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	3700	37 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
38 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	3800	38 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
39 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	3900	39 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
40 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	4000	40 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
41 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	4100	41 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
42 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	4200	42 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
43 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	4300	43 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
44 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	4400	44 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
45 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	4500	45 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
46 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	4600	46 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
47 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	4700	47 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
48 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	4800	48 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
49 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	4900	49 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
50 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	5000	50 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
51 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	5100	51 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
52 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	5200	52 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
53 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	5300	53 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
54 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	5400	54 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
55 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	5500	55 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
56 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	5600	56 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
57 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	5700	57 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
58 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	5800	58 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
59 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	5900	59 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
60 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	6000	60 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
61 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	6100	61 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
62 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	6200	62 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
63 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	6300	63 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
64 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	6400	64 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
65 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	6500	65 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
66 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	6600	66 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
67 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	6700	67 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
68 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	6800	68 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
69 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	6900	69 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
70 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	7000	70 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
71 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	7100	71 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
72 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	7200	72 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
73 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	7300	73 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
74 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	7400	74 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
75 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	7500	75 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
76 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	7600	76 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
77 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	7700	77 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
78 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	7800	78 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
79 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	7900	79 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
80 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	8000	80 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
81 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	8100	81 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
82 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	8200	82 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
83 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	8300	83 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
84 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	8400	84 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
85 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	8500	85 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
86 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	8600	86 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
87 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	8700	87 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
88 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	8800	88 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
89 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	8900	89 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
90 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	9000	90 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
91 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	9100	91 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
92 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	9200	92 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
93 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	9300	93 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
94 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	9400	94 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
95 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	9500	95 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
96 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	9600	96 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
97 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	9700	97 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
98 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	9800	98 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
99 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	9900	99 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
100 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	10000	100 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	

SATURN

CONSOL. E native (5F)
+ 2 jeux + Fluit
3390 F

Psx

CONSOLE
neuve (VE)
+ Paul

3-D

CONSOLIDATED
FZD + FFEA + PAD 299N

JAGUAR

CONSOLE nuova
CONSOLE needs, 19
CONSOLE Team 12

Pc

[illegible]

SEGA

GAME GEAR		32 X	
CONSOLE + mouse	599 F	CONSOLE + mouse	1
CONSOLE + mouse	399 F	CONSOLE + mouse	6
MEGA CD		MEGA CD	
CONSOLE + mouse	599 F	CONSOLE + mouse	6
CONSOLE + mouse	399 F	CONSOLE + mouse	6

MEGADRIVE

CONSOLE MD 2 + 1 joystick + 1 manette	649 F	CONSOLE occas. + 1 joystick + 1 manette	2
INTELLIGENCE		INTELLIGENCE	

Γ

[illegible]

A retourner exclusivement
en commande sur papier libre

SCORE GAMES 42 rue de Paris
78100 St Germain en

TITRE	CONSOLE	PRI

Frais de port console 60 frs. 1 à 3 jeux 30 frs.

Due _____ August 19____

PLAYSTATION

EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : COURSE 3D
JOUEURS : 1 OU 2 EN LINK

SPECIAL : JEU EN RESEAU
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
CONTINUE : 3 PAR COURSE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : PC CD-ROM

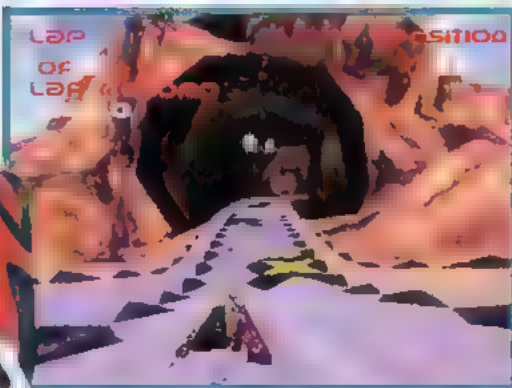
W

ipe Out, l'un des derniers jeux en date de l'équipe Psygnosis est sans aucun doute l'une des rares vraies révélations en matière de jeux vidéo. Résultat de nombreux mois de labeur de la part de l'équipe dirigée par le célèbre

Nick Burcombe et Jim Bowers, dans leur fief de Liverpool, Wipe Out recrée le jeu vidéo. Ce titre, tout simplement hallucinant de beauté et de réalisme, vous emmène à bord de vaisseaux révolutionnaires, appelés Formule 3600 (en réalité, nous sommes en plein XXIIe siècle et les Formule 1 actuelles ont quelque peu évolué !) où la force d'attraction terrestre a enfin été vaincue. Ces engins d'un type nouveau, entièrement "designés" en 3D pour l'occasion, vous allez enfin pouvoir les piloter ! Dans Wipe Out, on distingue deux classes, l'équivalent de nos divisions de football : le "Venom Class" et le "Rapier Class". En sachant que dans la seconde, les engins sont beaucoup plus rapides et puissants... En tout, pas moins de 8 vaisseaux sont disponibles, chacun ayant leurs caractéristiques propres de... tenue de route, de vitesse de pointe et de puissance. À vous de bien les choisir.

UN ARSENAL DESTRUCTEUR !

Oh, le joli arc de pierre que voilà ! Si vous aimez les sensations fortes, vous risquez d'en avoir. L'effet de vitesse est tel que vous allez le voir arriver à pleine vitesse !



Sur les 6 circuits que compte Wipe Out, tous les décors sont différents et variés (il y a même de la neige !) et tous sont représentés en 3D mappée, ce qui donne un effet visuel particulièrement réussi. Vous avez évidemment la possibilité de faire des courses en championnat, et dans ce cas, trois chances à chaque fois vous sont données pour terminer dans les trois premiers. Condition sine qua non pour passer à la course suivante. Autrement, vous avez la course contre la montre, qui vous permettra d'établir le meilleur temps du moment. Toutefois, il est intéressant de signaler que, durant ces épreuves, vous disposez d'un arsenal d'armes très important, que vous récoltez aléatoirement en volant au-dessus des cases de couleur changeante. L'une d'elles donne des mines, une autre un missile à tête chercheuse, une autre un "boost", etc. De même, lorsqu'un obus vous arrive droit dessus, votre ordinateur de bord, via une voix synthétique, vous prévient du danger imminent ! Ce qui vous laisse le temps d'esquiver l'attaque comme il se doit. Bref, il y a de quoi s'amuser et préserver le suspense jusqu'au bout... Il ne vous reste plus qu'à y jouer !

TRAZOM

WIPE OUT

29/09
1995

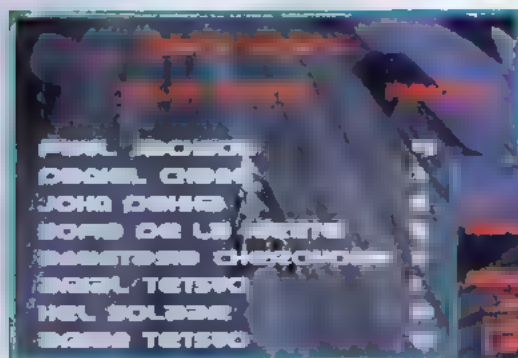


En tout, vous avez droit à huit vaisseaux. Ici, les quatre principaux qui, vous le remarquerez aisément, n'ont pas tout à fait la même allure... ni le même comportement en course. Choisissez bien !

QUELQUES VAISSEAUX



Après avoir fini une course et sué pas mal, vous allez enfin pouvoir admirer les bords. Comme ici, juste au-dessus de ce magnifique ravin, c'est beau, non ?



LE MODE CHAMPIONNAT

Dans le championnat proprement dit, il vous faut obligatoirement finir dans les trois premiers pour pouvoir passer à l'épreuve suivante. Le barème de points s'établit comme suit : 9 pts sont donnés au vainqueur, puis 7 au second, 5 au troisième et 3, 2 et 1 pour les trois derniers.



OUT



LES ICONES

Sur le sol, des spots de couleur clignotent. À chaque fois que vous perdez dessus, et qu'une faible ligne d'alarme apparaît, vous avez gagné une arme ! Attention, il se peut aussi que vous ne récoltiez rien du tout. Les voici en détail :

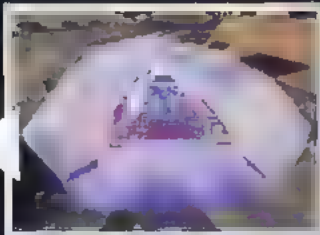
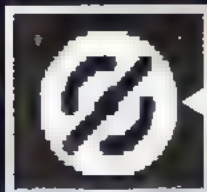


LE BOOST

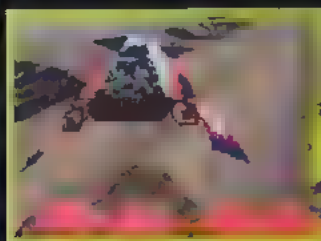


Comme son nom l'indique, cet ustensile vous permettra d'aller deux fois plus vite ! Quelles sensations mas étonnantes !

LE SHIELD



Comme son nom l'indique également (bouclier en anglais), cette arme défensive vous protègera un court instant des attaques parricidales de vos concurrents.

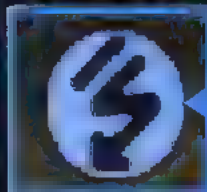


LES MINES



Voici la seule arme que vous utiliserez lorsqu'un ennemi sera placé juste derrière vous. Je vous conseille de les larguer de façon latérale afin de "balayer" toute la largeur de la piste !

MISSILE 1



MISSILE À TÊTE CHERCHEUSE : Gare à celui qui recevra ce missile à travers le fuselage ! Il ne rate quasiment jamais sa cible !



MISSILE 2



MISSILE CLASSIQUE : Le missile de base avec lequel il vaut mieux savoir viser, car sa trajectoire est rectiligne.

MISSILE 3



MISSILE DE CROISIÈRE : Non seulement celui-ci va loin, mais il suit également sa cible, principalement "lockée" comme on dit dans le jargon du milieu.

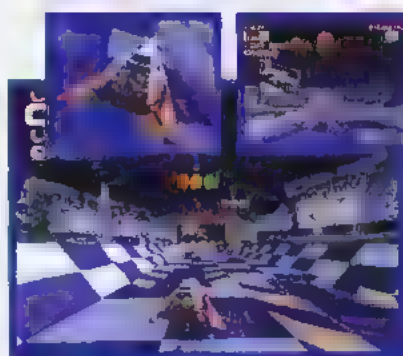
UNE INTRO
QUI TUE!



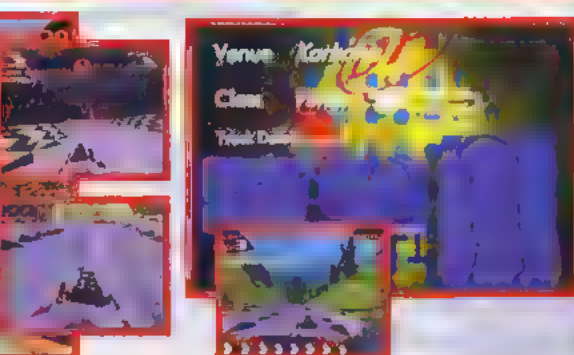
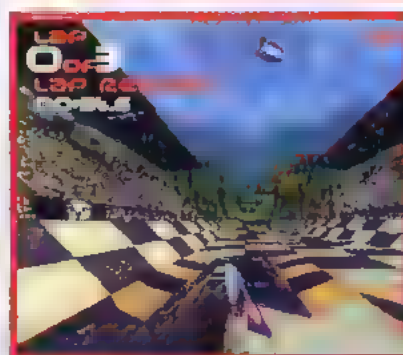
LES 6 CIRCUITS WIPE OUT



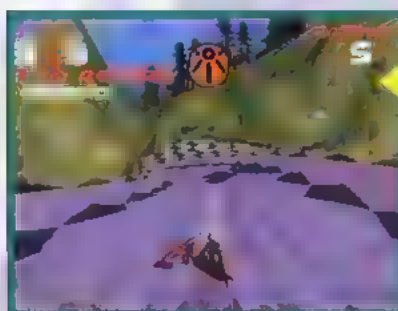
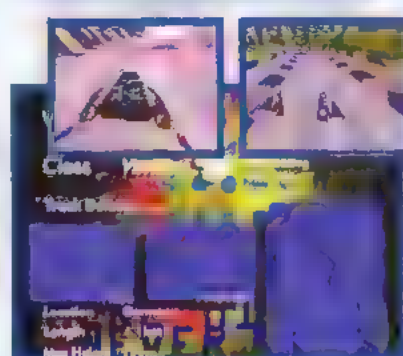
ALTIMA VII



KARBONIS V



TERRAMAX



VUE EXTERNE : contrairement à Ridge Racer, cette vue est idéale pour prendre parfaitement les virages sans avoir à se fier "à l'œil" bleu sur le parcours.

VUE INTERNE : pour les chevronnés avides de sensations encore plus fortes, voici la vue qu'il vous faut avant tout. Ici, vous prévoyez tout de même : c'est d'or !



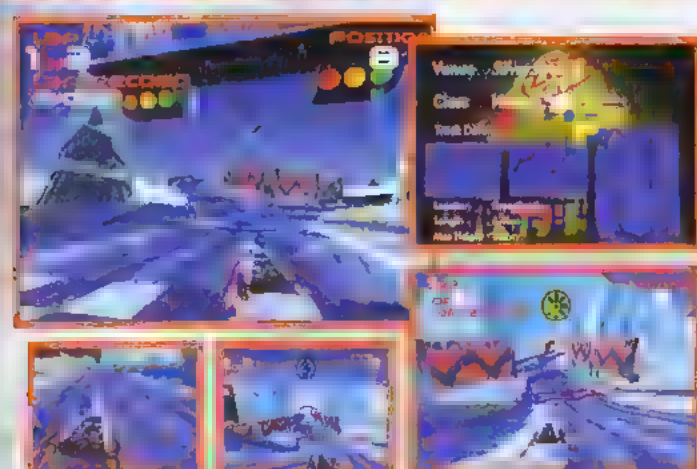
KORODERA



ARRIDOS IV



SILVERSTREAM



COMPARATIF • COMPARATIF

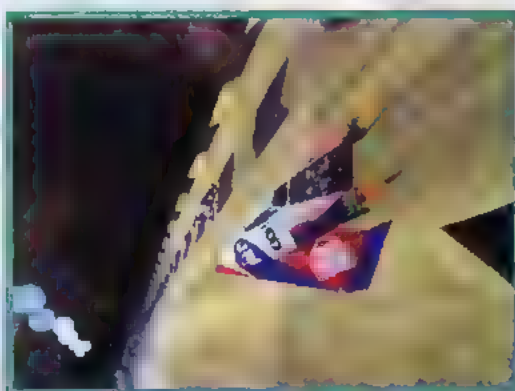
Aucun comparatif n'est possible face à un titre de cet acabit. Et quand bien même il existerait un rival à lui opposer, il se ferait battre à plate couture, sans coup férir. Quand on vous dit qu'il n'existe aucun équivalent, toutes machines confondues, vous pouvez vous en tenir à ça.

COMPARATIF • COMPARATIF



LES OPTIONS

Énormément d'options, comme vous le voyez : choix du mode de compétition, de l'équipe, du vaisseau, du pilote, etc.



Non, non, ne vous inquiétez pas, cette photo n'est pas disposée à l'envers, arrêtez de vous retourner dans tous les sens, vous allez vous faire du mal. C'est un effet de style du "replay", histoire d'agrémenter les images!

GRAPHISMES

18

ANIMATION

ANIMATION

19

ANIMATION

MANIABILITÉ

18

MANIABILITÉ

SON/SOUNDAGE

17

SON/SOUNDAGE

J'AI ME

J'AI ME

J'AI PAS

J'AI PAS

J'AI PAS

J'AI PAS

J'AI PAS

J'AI PAS

J'AI PAS

J'AI PAS

J'AI PAS

J'AI PAS

J'AI PAS

J'AI PAS

J'AI PAS

J'AI PAS

J'AI PAS

J'AI PAS

EN RÉSUMÉ

Le plus beau jeu du monde !

Oubliez d'ores et déjà tout ce que vous avez pu voir sur vos consoles ! Wipe Out est sans contestation possible l'un des jeux de cette décennie. Tout plaide en sa faveur : des effets graphiques d'une rare beauté, une animation sans faille et un intérêt de jeu énorme, rehaussé de surcroît par le mode "link" à deux joueurs. Si vous passez à côté de ce bijou de programmation et d'originalité, vous manquerez le paradis...

ERRATUM : C'EST BIEN PSYGNOSIS QUI A FAIT WIPE OUT ! MILLE EXCUSES AUX "VRAIS" AUTEURS...

95%

PLAYSTATION

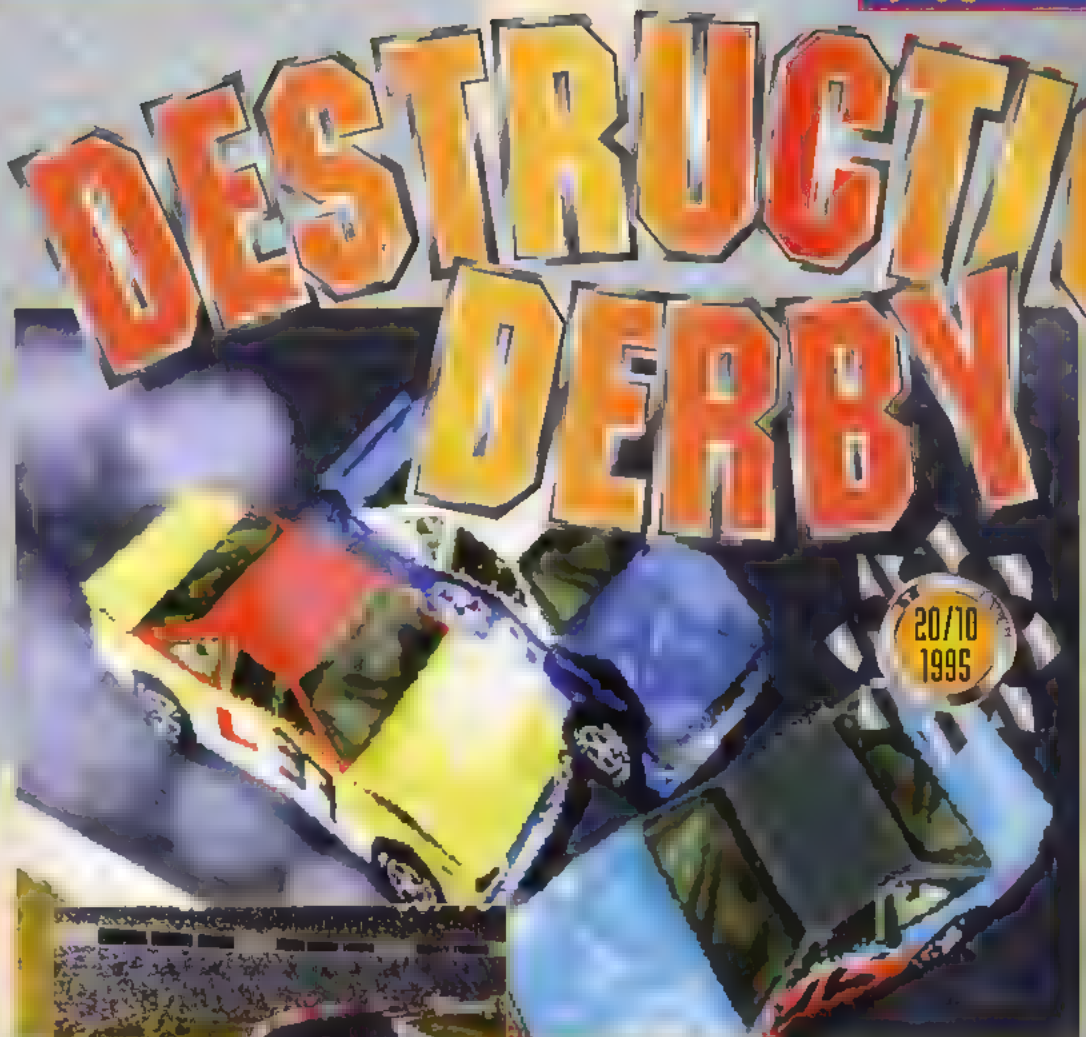
EDITEUR : PSYGNOSIS
DEVELOPPEUR : REFLECTIONS
GENRE : COURSE DE STOCK CAR
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

EN LINK
SPECIAL : JEU EN RESEAU
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
CONTINUE : SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : PC CD-ROM



Le titre à lui tout seul évoque d'emblée ce vers quoi est tourné ce nouveau titre de Psygnosis. Destruction Derby, l'autre jeu-phare de l'année sur PlayStation, est une course de stock-car a priori classique, mais dans laquelle toutes les règles de conduite les plus élémentaires ont disparu. Ici, on ne se fait plus aucun cadeau : la place est aux chocs fulgurants, aux collisions incontrôlées, au rentre-dedans délibéré, aux explosions intempestives de radiateurs, bref aucune pitié n'est tolérée ! C'est le carnage absolu pour les pauvres véhicules participant à cette parodie de course ! Les joueurs peuvent en fait s'inscrire à différents modes de jeu. Le premier, "Wrecking Racing" vous oblige à endommager le plus possible les autres véhicules, ce qui vous fait automatiquement gagner des points selon un barème bien précis, mais dans le même temps, il faut que vous terminiez quand même à une bonne place, puisque la victoire vous fait gagner 10 points supplémentaires. Vient ensuite le "Stock Car Racing" où on ne donne pas de points pour la casse, mais seulement pour les mieux classés. Il faut donc cravacher face aux autres concurrents. Reste alors le "Destruction Derby", sorte d'épreuve reine où, dans une arène semblable à celles des jeux du cirque de l'Antiquité, les 20 véhicules du jeu doivent tout faire pour marquer des points et rester seuls en piste ! Bonjour les embouteillages ! Il y a bien évidemment un championnat complet, plusieurs niveaux de difficulté, la possibilité de sauvegarder vos meilleures scènes de crashes sur Memory Card et même une course contre le chronomètre et tant d'autres choses... mais place aux images maintenant !

TRAZOM



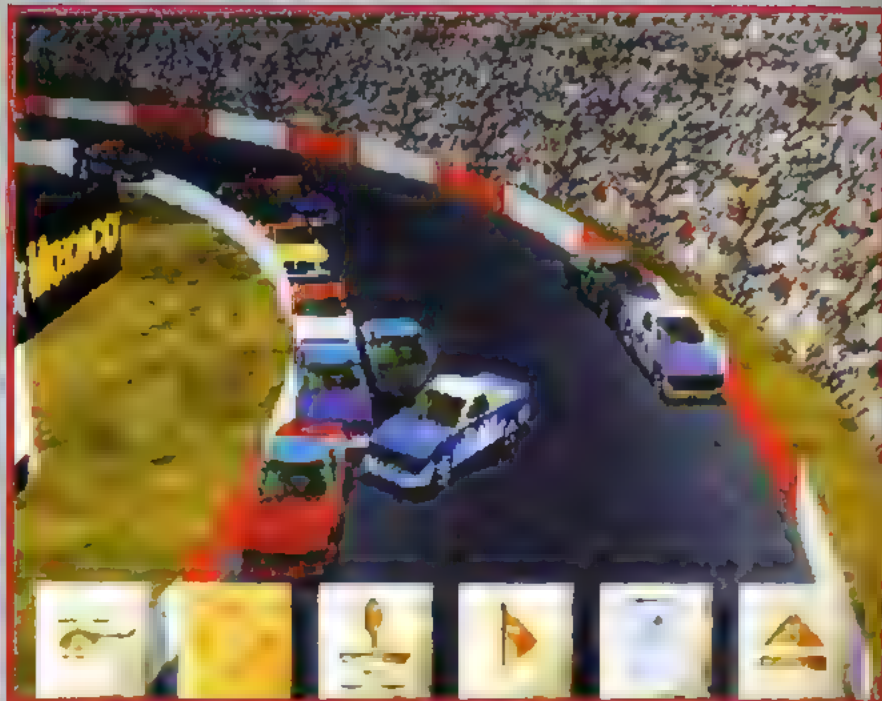
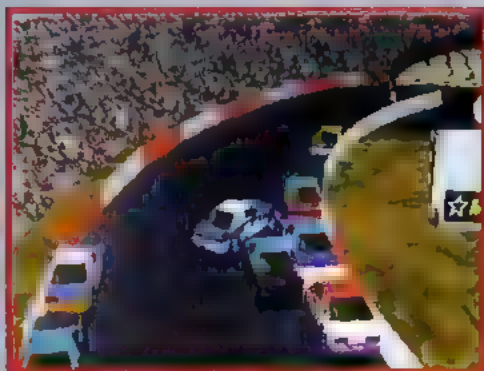
 TRAZOM 100 Points Army Army 170 Points Gulcher Sq. 175 Points Trazom 180 Points EXIT	 Psycho 100 Points The Taxmen 100 Points J. D. D. 100 Points Psycho 100 Points EXIT	 Metal Hero 100 Points The Taxmen 100 Points J. D. D. 100 Points Metal Hero 100 Points EXIT	 The Skum 100 Points The Goddess 100 Points Passion W. 100 Points The Skum 100 Points EXIT	 The Bouncer 100 Points The General 100 Points The Bouncer 100 Points The Bouncer 100 Points EXIT
---	---	---	--	---

Suprême de N°1 mondial. Rien que d'y penser...

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

IN

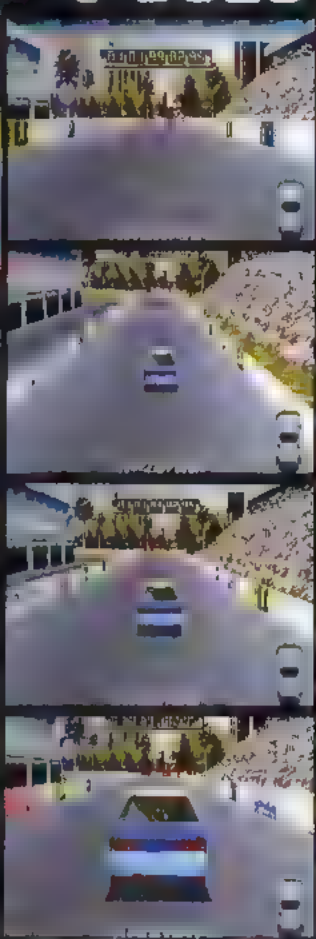


UN REPLAY SOUS TOUS LES ANGLES

Grâce au "replay" de la course, vous pouvez faire un arrêt sur image quand bon vous semble, sauvegarder vos actions sur Memory Card, ou encore, à j'ose suprême, "voyager" sur le circuit à l'aide de la vue hélicoptère ! Impressionnant !



LES 4 VUES



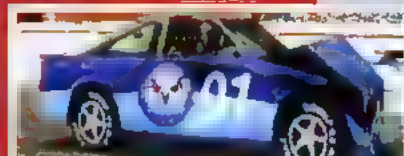
Véhicules photos quatre plans pour mieux comprendre la déformation temps réel que subit votre véhicule torturé par les nombreuses chocs.



ça va à peu près...



oh ben, alors guigou?...



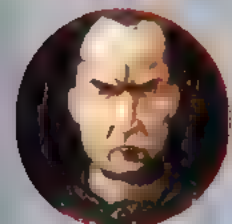
oh ben, alors guigou?...



UN VÉHICULE MODULABLE



Un des circuits "cachés" que l'on trouvera dans le jeu, à condition de terminer au moins une fois en tête le championnat. Pour ceux que cela intéresse, il y a même un tunnel en prime ! D'autres surprises de ce genre vous attendent



LES CIRCUITS DE DESTRUCTION

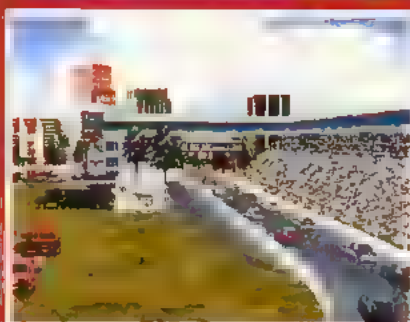
Tout en ovale, ce circuit est par conséquent ultra rapide. Mieux vaut se sauver très vite et rattraper les retardés pour les éliminer sans coup férir.



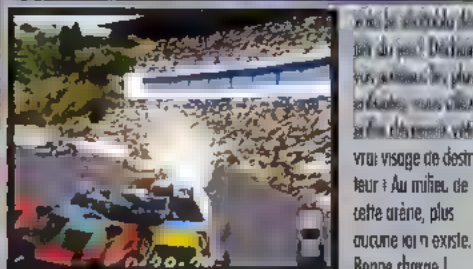
Celui-ci a la particularité de posséder des courbes ! Je vous dirai que c'est l'idéal pour les rencontres rapprochées et les caramélages monstres.



Là, c'est plutôt tortueux à suivre. Mieux vaut prendre ses précautions et y aller tout doucement au début, ou vous risquez de vous mettre dans le rouge très tôt.



DESTRUCTION DERBY



Le mode "Destruction Derby" est le plus spectaculaire de tous. Ici, les voitures sont conçues pour être détruites, mais elles ont aussi des pouvoirs spéciaux : vrai visage de destructeur ! Au milieu de cette arène, plus aucune loi n'existe. Bonne charge !

Destruction Derby

ROOKIE
 SPEEDWAY
 WRECKING RACING
 PRACTICE
 CARD

LES OPTIONS

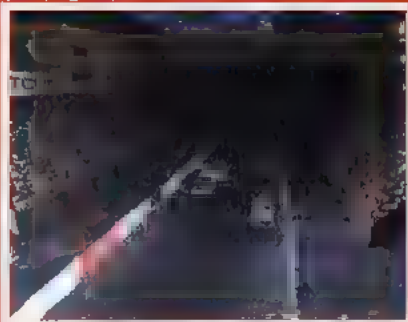
Le mode "Destruction Derby" offre deux consoles fait partie des options les plus intéressantes que offre ce jeu. De même, le choix entre tous les modes d'affichage donne du plaisir à la course.

ITS N D E R B Y

En plein désert (enfin, soi-disant), c'est tout aussi dur pour rattraper les adversaires qui s'échappent facilement sur des pistes très étroites.

En pleine ville, dans le noir, à la lueur des lampadaires. Que c'est beau ! Mais gare aux rétrécissements du circuit qui favorisent les carters !

Cactus Creek



Chacune de ces trois voitures représente en réalité un niveau de difficulté du programme. Malheureusement, on ne peut pas créer ses propres voitures...



17

Du mapping à perte de vue sur tous les véhicules, des décors somptueusement bien foutus, bref, c'est beau sur toute la ligne.

18

Que dire de plus sinon que, mis à part quelques rarissimes moments de ralentissement, c'est là encore du grand art sur toute la ligne, quelle que soit la vue adoptée.

18

Parfois, les changements de caméra gênent quelques peu, mais dans l'ensemble, c'est du très bon, surtout en vue intérieure. En fait, c'est quasiment parfait.

18

Un peu à la manière de Wipe Out, les musiques sont très "techno-plumantes" et les voix du speaker sont surprenantes et très drôles ! À écouter d'urgence !

18

- Toute la 3D en temps réel !
- 50 pistes différentes.
- 6 thèmes graphiques.
- Tous les modes de jeu.

18

- Deux consoles pour jouer en "link" !
- Quelques microscopiques bugs ou ralentissements.

95%



EN RÉSUMÉ

"Du jamais vu sur une console !" Tout comme Wipe Out, Destruction Derby est l'un des jeux qui marquera cette année 1995. La prouesse technique réalisée est telle qu'on se demande encore comment on pourra faire aussi bien à l'avenir. Mais bien plus que le côté tape-à-l'œil indéniable, c'est bien l'intérêt et le fun présents ici qui font de ce jeu un titre incontournable pour tout acheteur de PlayStation!

C'EST BIEN L'EQUIPE DE DEVELOPPEMENT REFLECTIONS QUI A FAIT DESTRUCTION DERBY ! Mille excuses aux "vrais" auteurs...

MEGADRIVE

EDITEUR : SEGA

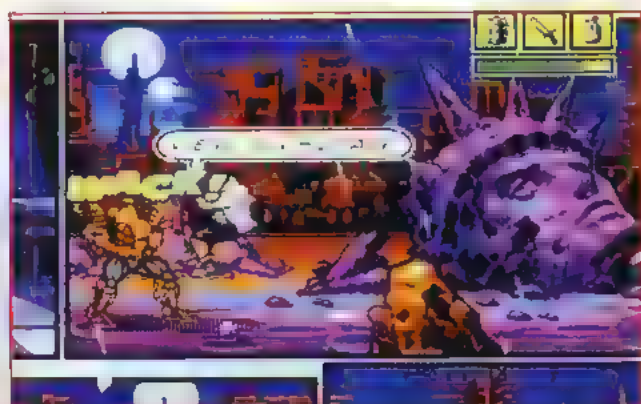
NOMBRE DE JOUEURS : 1

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1

CONTINUE : NON

DIFFICULTÉ : MOYENNE

EXISTE SUR : MEGADRIVE



Sur fond de statue de la Liberté légèrement destroy (comme dans la Planète des singes), vous voilà face à un ennemi qui vous agresse verbalement avant de passer à l'agression physique... *Comix Zone* est un jeu de baston original et que je conseille à tous.

Sega fait très fort avec ce jeu, car je vous défie d'avoir déjà joué à un soft comme Comix Zone. Son concept consiste à mélanger la plate-forme et la baston, mais c'est surtout le déroulement du jeu qui est tout à fait novateur. Le héros se retrouve en effet dans un album de BD et passe de case en case selon sa progression. Vous visualisez l'action comme si vous lisiez une BD. Dans chaque case, le héros peut trouver soit des ennemis à éliminer soit des pièges à déjouer. À chaque fois, les personnages se parlent comme dans une BD, avec des bulles qui appa-

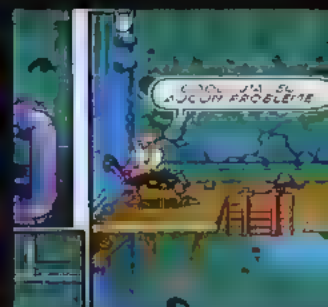
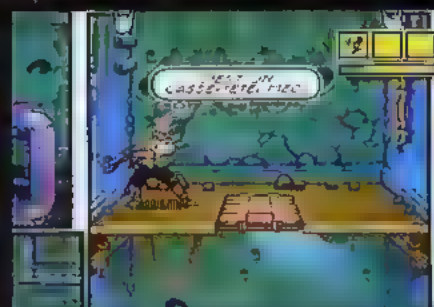
raissent en français s'il vous plaît ! Les dialogues sont ridiculement débiles dans le plus pur style des Comics américains. À chaque coup porté à un ennemi, vous avez droit au catalogue complet des onomatopées qui s'affichent en gros toujours façon cartoon. Bien qu'un peu lassant pour cause d'ennemis trop longs à détruire, le jeu est formidablement prenant grâce au système original choisi par Sega. Le héros passe de case en case avec élégance et surtout un réalisme dû à d'excellentes animations du sprite principal. Les graphismes de chaque décor sont superbes et très variés, et de nombreuses animations ou effets spéciaux viennent donner du mouvement. Lorsque vous mourez, par exemple, votre ennemi commente votre défaite en vous signalant que «c'est la fin, mec !» et une main de dessinateur vient tracer une croix au stylo rouge sur votre corps sans vie. Sans hésiter, Comix Zone est vraiment un jeu de baston original et que je conseille à tous.

OLIVIER.

COMIX



Voici un cas de figure que vous pourrez trouver parfois. Le côté piquant de la chose est que votre personnage pense tout haut grâce au système de bulles qui apparaissent. Dans certains cas, on rigole bien car les conseils donnés sont carrément ridicules, jugez-en plutôt par vous-même avec ces clichés.





Roadkill mon pote !
Roadkill est un rat, et vous devez le libérer car c'est un bon ami à vous. Ne négigez pas cette bestiole, car elle vous suivra tant qu'elle pourra, et elle dénichera les items comme ce couteau en bas à droite, auparavant cache dans le mur



Pour passer d'une case à l'autre, un simple scrolling n'aurait pas suffi. Votre perso passe en effet dans une case suivante dans un mouvement svelte et réaliste.

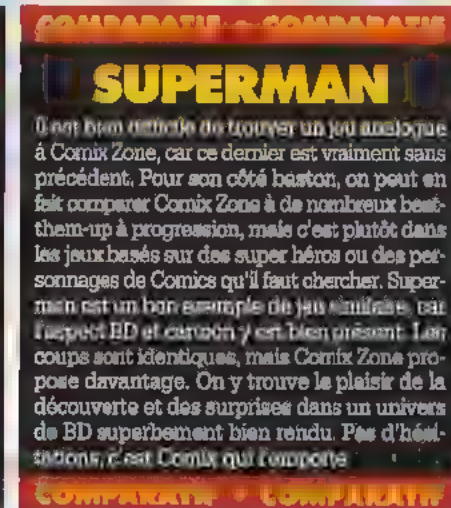
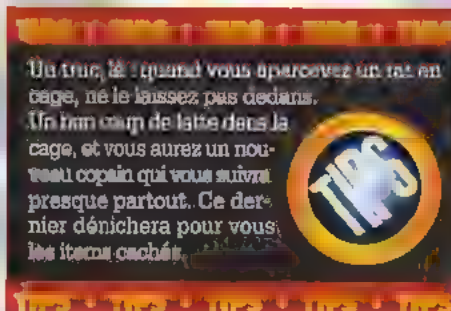


DES COUPS REALISTES



EN RÉSUMÉ

Avec ce génialissime Comix Zone, Sega nous prouve que l'on peut encore innover en matière de jeux vidéo. Ce jeu de baston est non seulement original mais aussi superbe graphiquement, et surtout très bien animé.



GRAPHISMES

17

Les décors et les sprites sont de très bonne facture. C'est incontestablement le décor BD qui donne à ce jeu son originalité.

ANIMATION

16

Les mouvements sont fluides et les effets spéciaux du décor bien conçus. On se croirait dans une BD interactive.

MANIABILITÉ

16

Malgré un petit manque de précision dans l'enchaînement des coups, on contrôle le héros avec facilité.

SON/BRAUJAGE

16

Les bruitages sont variés et sympas. Les musiques restent dans le veinage Megadrive, c'est-à-dire assez moyennes.



J'AIME

- La première BD sur Megadrive.
- Un jeu de baston hyper original.
- C'est beau et bien animé.

J'HAÏSSÉ

- Pas de continus.
- Un peu lassant.
- C'est tout !

89%

SUPER NINTENDO

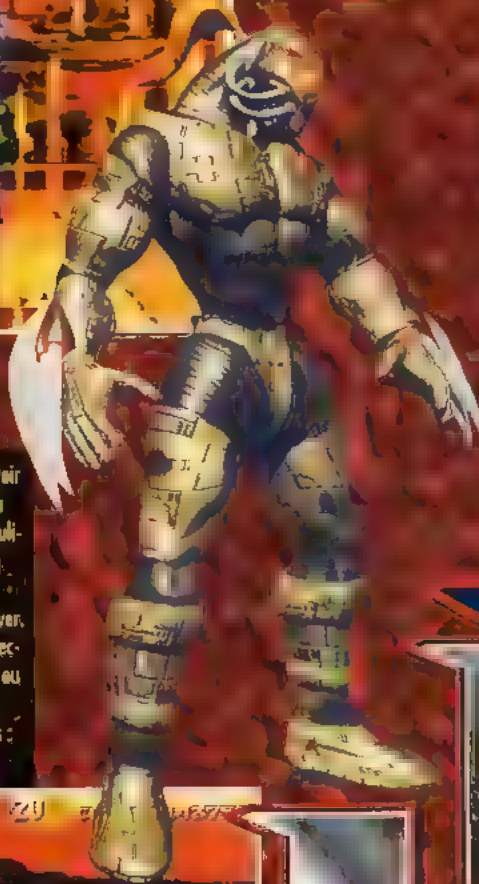
EDITEUR: BARE/NINTENDO
NOMBRE DE JOUEURS :
1 À DEUX SIMULTANÉMENT

GENRE : COMBAT
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 8
CONTINUE : ILLIMITÉS
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : ARCADE

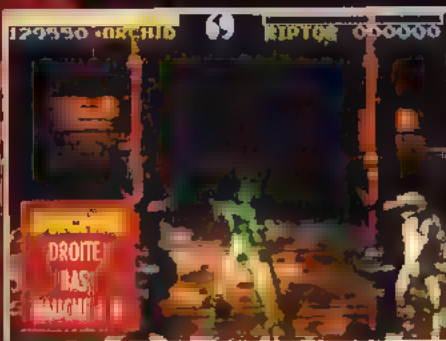


Killer Instinct, le jeu le plus violent de la galaxie est aussi d'ores et déjà en développement sur Ultra 64. Le jeu pourrait bien être présenté en novembre prochain au Japon. De source Nintendo, celui-ci serait mieux que la version arcade. Accrochez-vous ! Ce jeu est un killer.

04/10
1995



Dans ce jeu, en plus de pouvoir achever son adversaire, on a aussi la possibilité de le ridiculiser. Il suffit juste de faire un certain mouvement, tout comme si l'on voulait l'achever. Celui-ci se mettra alors à effectuer des miniques ridicules, ou effectuera quelques pas de smurf. En voici quelques-uns :



Alors, comme vous le voyez sur ces diverses photos, Killer Instinct est ce que l'on appelle un jeu varié, aux nombreux décors et au grand nombre de personnages, et surtout un maximum d'amusements. Vous remarquerez tout de même que les personnages bénéficient d'un soin particulier, puisqu'ils sont tous très différents les uns des autres (bien que certains bustes se retrouvent d'un perso à l'autre). Ici, la variété est au rendez-vous. Les décors, nombreux, font toujours preuve de bon goût, et chacun d'entre eux bénéficie de musiques de qualité adaptées à l'atmosphère rêvée de l'arcade. C'est ainsi tout naturellement que ce jeu sera élu jeu de combat de l'année sur Super Nintendo. Et comme dirait Nintendo, "on n'est jamais si bien servi que par soi-même !".



E t hop, Nintendo casse tout ! Je ne sais pas si vous vous souvenez d'un numéro de Joypad datant d'il y a un an exactement où l'on vous parlait de la charte Nintendo qui interdisait les jeux trop violents. Eh bien voilà, ils ont craqué, Nintendo a craqué. Les pauvres, ils en avaient marre de ces univers roses avec des champignons qui rient "haha-haha" et des petits dinosaures qui pouffent "huhuhu". Fini tout ça. Killer Instinct est une débauche de sang et d'effets spéciaux noirs et glauques. Voilà donc que pour la joie des grands mais pas des petits, Killer Instinct débarque chez nous. Pas pour les petits, car lors de sa sortie aux États-Unis, le jeu a bénéficié d'une interdiction aux moins de 13 ans. On ne badine pas avec le puritanisme là-bas. Vous dirigez donc dix personnages plus touchés les uns que les autres, dont l'histoire finalement ne nous intéresse guère. Mais enfin, passons cette introduction qui n'en finit pas, qui traîne et qui n'apporte rien. Voyons plutôt le jeu en lui-même.

KILLER INSTINCT

Rahh oui le jeu, le jeu ! Vous trouverez donc le jeu décrit sous toutes ses coutures, dans ses moindres détails, et apprendrez même des secrets que Nintendo France ne connaît pas (les voilà bien feintés avec leurs champignons qui font hahaha !). Donc, à la base, nous sommes en face d'un énième Street Fighter, dont la principale particularité est d'inaugurer un nouveau système de combo, et dont la réalisation est tout simplement parfaite, que ce soit au niveau de la maniabilité, des graphismes ou du son. Des décors d'enfer bien que parfois un peu confus, des combattants de toute beauté et un rendu de violence encore jamais vu. Non pas que les têtes volent dans tous les sens (le syndrome Mortal Kombat est absent), mais la vitesse du jeu et les bruitages procurent au jeu un très grand réalisme. Les champignons roses n'ont plus qu'à bien se tenir. Voilà, vous savez tout. Maintenant, vous n'avez plus qu'à acheter le jeu, revenir ici-même dans le magazine et contempler enfin ce que vous pourrez faire avec vos mains dans ce jeu.

Greg



Chaaaaarrge!



La première méthode pour charger un personnage est la suivante : attendez que votre adversaire vous inflige un combo, et brisez son enchaînement par un "combo breaker" indiqué dans la notice. Vous serez alors super fier d'avoir ridiculisé son enchaînement et aurez donc pris l'avantage psychologique sur lui. Vous êtes "chargé".



Un autre moyen d'être en mode "charge" est tout simplement de ressusciter après une défaite. Mais, un seul coup, et vous êtes mort !



Dans Killer Instinct, un concept qui n'est malheureusement pas indiqué dans la notice et qui pourtant est très pratique, la charge. La charge est ce que l'on pourrait appeler un "état second" du personnage, comparable à une montée d'adrénaline. Dans cet état de charge, le personnage est plus puissant, plus rapide, et a accès à de nouveaux coups, et donc de nouveaux combats. Les coups, je vous les trouverai (je vais me faire tuer par la hot-line de Nintendo, moi !). Je ne vous donne ici que les techniques pour "charger" votre personnage. Il y a différentes méthodes applicables.



Sabrewulf est un personnage qui peut s'auto-charger. Il vous suffit de faire un demi-tour arrière avec le bouton X. Sabrewulf poussera son cri et sera chargé.

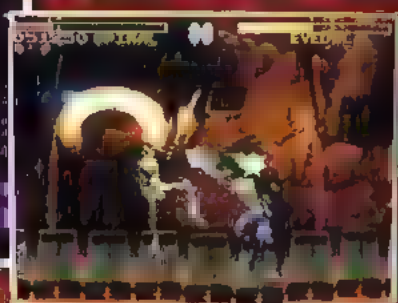
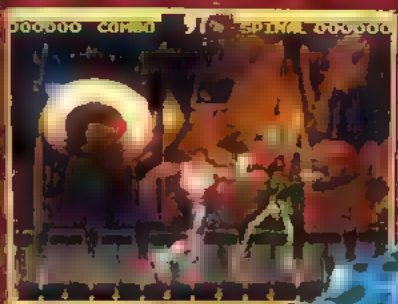


Spinal a une chance supplémentaire d'être chargé. Il lui suffit pour cela d'absorber les projectiles que lui envoie un ennemi. Mais attention, si vous en absorbez trop, vous aurez un choc en retour.

KILLER INSTINCT



KILLER INSTINCT



Eydol le dernier boss

Voilà, le seul affreux que vous ne pouvez pas prendre de haut. Accessible grâce à un cheat-mode sur arcade ou sur Super Nintendo, il est malheureusement encore tenu secret. Mais cela ne l'empêche pas d'être un adversaire coriace. Mon conseil pour le battre est de jouer les combats lous avec Orchid, au d'être très très débordé avec T.J. Combo. Mais c'est vous qui voyez, hein !



Comme vous êtes des petits rigolos (rigolotes), vous allez vouloir jouer dans une cave, avec des crânes comme spectateurs et une ambiance très "calcomanies parisiennes". Donc veillez à ce que le décor soit comme celui pré-cité. Lors d'un jeu à deux, le premier joueur doit appuyer simultanément sur Haut + Y et le second doit appuyer sur Bas + B, et vous aurez le décor caché. Attention, cette manipulation est à effectuer lorsque vous choisissez votre personnage, et surtout, surtout que tout cela soit fait **SIMULTANÉMENT**, sans quoi l'astuce sera nulle.



King of Combo!

Dans ce jeu, un concept essentiel qu'il faut maîtriser : le combo. Le "combo", comme on l'appelle en jeu de combat, est un enchaînement dévastateur de coups qui permettent d'en mettre plein la tronche à son adversaire en un minimum de temps. Pour entamer un combo, appuyez sur Y et enchaînez sur A, puisque le bouton A fait face au bouton Y. Il fait face à X, et L fait face à R. Regardez votre manette, vous comprendrez aisément. Logiquement, si vous frappez un adversaire en appuyant sur Y puis A, vous aurez accès à des "bonus

combo" puisque vous aurez trouvé la bonne combinaison. Un bon combo est un enchaînement de coups que vous "offrez" la console. Avant de vous détailler un combo-typique, laissez-moi vous donner un truc génial qui passe vraiment bien : faites un saut, Y puis A ou L puis R, puis un coup spécial à effectuer avec le bouton X. C'est ce que l'on appelle un "valid opener" qui vous permet de débiter un combo et de le commencer comme vous le souhaitez. Il existe environ 340 combos différents possibles par personnage.

... puis enchaînez par une pression sur le bouton B car le mouvement précédent était un "valid opener" qu'il convient de poursuivre.

Avec le personnage Jago, effectuez un saut vers l'arrière avec le bouton A.

Après un coup avec le bouton B, appuyez sur le bouton X pour effectuer un coup de pied.

Après avoir effectué un coup avec le bouton X, appuyez deux fois. Le personnage finira sur un coup de pied.

Voici comment on arrive très facilement à faire un 10-hit combo, soit en français un enchaînement de 10 coups successifs, difficilement parables par l'adversaire. Le maximum est de 40 coups, et le record de la vidéo est de 34.

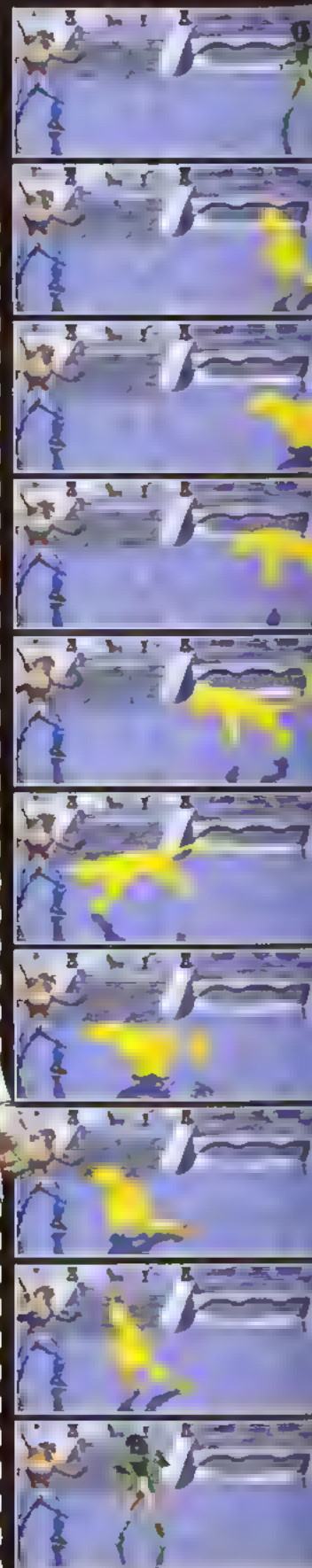
Gladius n'a plus de vie. Jago lui donne donc le coup fatal.

L'écran est rouge : il est temps de manipuler votre paddle comme un excité !

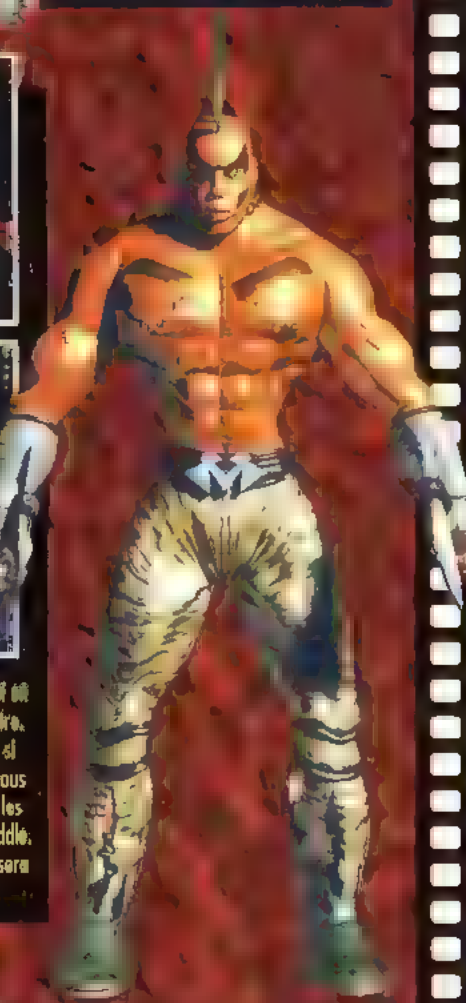
Si votre adversaire a perdu le combat, vous pouvez recommencer.

Dans ce jeu, il y a un principe très spectaculaire, celui de la résurrection. Celui qui est fait, vous donne une seconde chance de mettre au tapis celui qui a osé vous battre. Pour ce faire, lorsque vous avez perdu le combat et que l'écran devient rouge, si votre adversaire décide de ne pas vous achever (ou est trop lent pour le faire) vous pouvez tenter votre chance. Pour ce faire, appuyez comme un forcené sur tous les boutons de votre manette, en remuant énergiquement les directions de votre paddle. Si cela est effectué correctement, votre personnage regagnera 1 % de sa vie, et sera cinq fois plus fort. Mais un seul coup, et il perd définitivement.

Dans ce jeu, les sprites ont été conçus de manière révolutionnaire. Ce ne sont pas des sprites dessinés sur une palette graphique, ou des acteurs digitalisés. Et encore moins des animations en pâte à modeler ou en "stop-motion" comme peuvent l'être Clayfighter ou Savage Reign. Non, ici c'est la technologie de Donkey Kong Country qui est en cause. Les personnages ont été modélisés sur Silicon Graphics, puis adaptés graphiquement pour les performances de la Super Nintendo. Cela nous donne de sympathiques effets de morphing que vous pouvez admirer ici. Ando devient une flamme et fonce sur son adversaire pour le consumer.



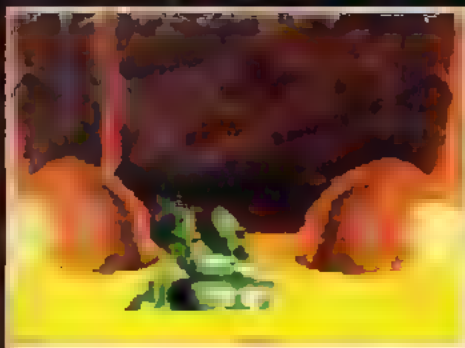
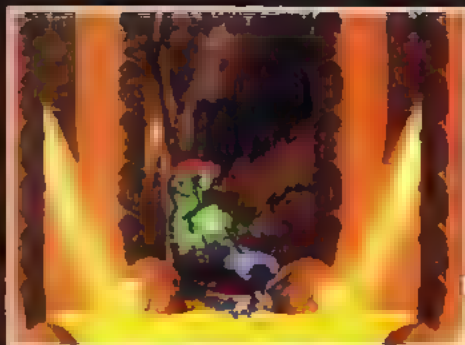
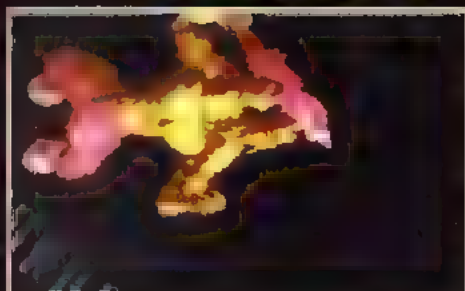
Le principe de résurrection



KILLER INSTINCT



C'est la chute finale !



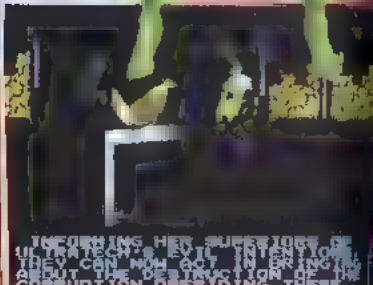
Le dernier boss, Eyedoll, est un coriace. Quelle joie pour nous de le voir alors s'écrouler de tout son long dans une mare de lave bouillonnante après une chute d'une cinquantaine de mètres, le tout en zoom et rotation, bien évidemment. Mais ne riez pas, ce sort attend tous les personnages du jeu. Il suffit d'envoyer un projectile au personnage vaincu lors de combats se déroulant sur des décors en hauteur.



ESCAPING UNSCATHED WITH VITAL INFORMATION ABOUT THE CO FUTURE PLANS OF ULTRAT ORCHID RUSHES BACK TO RE

La fin du jeu

Comme on est gentil, on vous montre le jeu d'Orchid pour vous faire découvrir la joie du Computing Graphics Super Nintendo. Bien entendu, ce sera à vous de voir les autres fins.



INFORMING HER SUPERIORS OF THEIR EVIL INTENTIONS, THEY CAN NOW GET IN ON THE CORRUPTION PRESIDING THERE.

Un CD cadeau

Vous ne rêvez pas ! Il s'agit bel et bien d'un CD audio contenant toutes les musiques du jeu Killer Instinct. Ce CD se trouve à l'intérieur de chacun des boîtes du jeu. Killer Instinct c'est un jeu plus un CD !

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Si vous êtes un joueur expérimenté, vous pouvez vous permettre de choisir votre personnage de départ en fonction de votre style de combat. Si vous êtes un débutant, il est préférable de choisir un personnage qui est facile à contrôler.



TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS



Jago: Arrière, arrière, avant, avant + Y



Les Fatalités

Depuis que Nintendo a inclus les éléments qui, il y a deux ans, le faisaient frémir dans Mortal Kombat, j'ai nommé les Fatalités, la possibilité d'achever son adversaire à la fin d'un combat. Mortal Kombat fut censuré dans sa version Nintendo, mais ici rien de cela. En voici donc un léger échantillon en photos. De plus, je vous en donne quelques-uns. Il y en a trois différents par personnage, sachez-le.

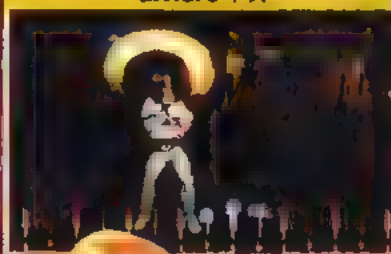
Spinal: Arrière, arrière, arrière + B



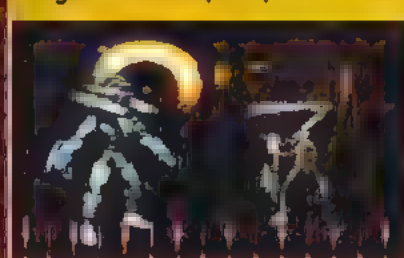
Orchid: Arrière, arrière, avant, avant + R



Chief Thunder: Avant, bas, arrière + A



Fulgore: Arrière, bas, avant + A



Cinder: Arrière, bas, avant + R



Sabrewulf: Arrière, arrière, avant + Y



Riptor: Arrière, bas, avant + Y



EN RÉSUMÉ

Bien sûr, Killer Instinct est un des très nombreux jeux de baston qui fleurissent sur Super Nintendo, mais vu que celui-ci est bon, ben on lui pardonne. On lui pardonne parce qu'il est beau, jouable, accessible, original et surtout qu'il prouve que Nintendo n'a vraiment pas fini de nous surprendre.

GRAPHISMES

17

GRAPHISMES

Beaux et colorés, ils sont malheureusement un peu trop fouillis pour être parfaits. Du très bon travail tout de même.

ANIMATION

18

ANIMATION

Les personnages bougent fort bien, et certains de leurs mouvements sont impressionnants. Une mauvaise note cependant sur Eydol et Riptor pour certains mouvements.

MANIABILITÉ

18

MANIABILITÉ

Ce n'est pas encore du final fantasy, mais on s'apprête à la qualité ultime grâce à des effets vocaux excellents, et certains passages musicaux divins.

SON/BRUITAGE

20

SON/BRUITAGE

Jamais jeu de combat ne fut aussi facile à prendre en main. Même le plus obtus des crétins est capable de sortir d'impressionnants enchaînements. Du tout bon.



FIN

- Une maniabilité à toute épreuve
- La réalisation d'enfer
- Originalité, longueur du jeu...



FIN

- Certains graphismes sont trop fouillis et gênent la visibilité
- Un autre jeu de baston...

95%

MEGADRIVE

ÉDITEUR : CODEMASTERS
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
SPÉCIAL : DEUX PRISES

MANETTES SUR LA CARTOUCHE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
CONTINUE : 3
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : MEGADRIVE

C'est le retour des petites voitures colorées pour une troisième cartouche qui regorge de nouvelles possibilités.

Pour ceux qui ne connaissent pas le principe de la saga Micro Machines, vous devez savoir que Codemasters a choisi de développer un jeu utilisant les petites voitures que les enfants aiment à balancer contre les murs pour faire des accidents... On les appelle des Micro Machines. Ces petites majorettes sont utilisées dans des courses de un à quatre joueurs. Quel que soit le mode de jeu choisi, le principe du jeu est simple : il faut rester sur la route et foncer droit devant ! Le problème est que vous ne voyez pas la totalité du circuit comme sur ce montage que nous vous avons concocté. Si vous jetez un coup d'œil aux autres photos de cette page, vous comprendrez le problème. Il s'agit donc toujours de bien anticiper pour ne pas tomber dans les précipices ou se faire bloquer par les objets qui traînent un peu partout. De nombreux modes de jeux sont dispos, et vous pourrez jouer contre le temps pour vous entraîner sur les 27 circuits, choisir le mode "un contre

un" en vous débarrassant de votre adversaire, ou encore préférer le mode de course normal avec quatre bolides. Cette nouvelle version n'apporte pas de grands bouleversements dans le jeu lui-même, loin de là. On retrouve exactement le même système et le même style de circuits, seuls les décors ont changé. Par contre, c'est beaucoup plus fluide et rapide et le nombre de circuits a triplé. Bref, on s'amuse toujours autant et même un peu plus que d'habitude grâce à la présence du mode "construction kit" permettant de créer vos propres circuits. Un bon jeu qui devient dement à quatre joueurs.

Olivier.



Un petit truc : vous avez peut-être un peu trop de retard dans le circuit Vice Squad : il est possible de bloquer les adversaires qui veulent vous mettre un tour dans le vif : il suffit pour cela de freiner et d'attendre juste après cet état qui va commencer à se former : vous restez là. Quand les autres arrivent, ils se trouvent bloqués pendant que vous pourrez refaire votre avance.



MICRO MACHINES 96

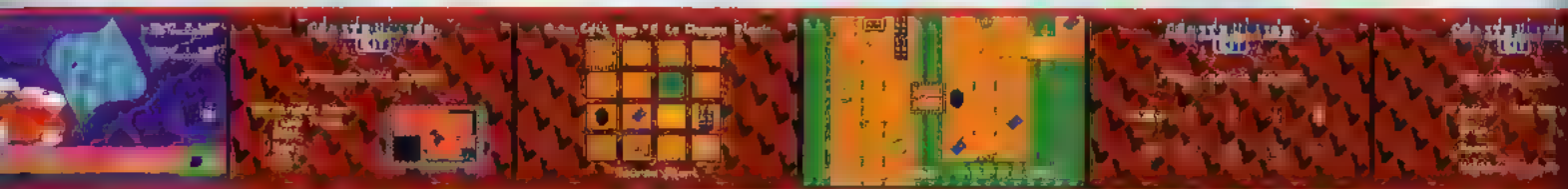
CHALLENGE

Vous jouez dans ce mode à quatre bolides, et il s'agit d'arriver le premier. Dans le cas contraire, vous perdrez une vie et recommencerez le circuit. Il faut signaler que chaque mode que je vous décris ici est possible de un à quatre joueurs humains ou géré par la machine. De plus, chaque possède également deux niveaux de difficulté : normal et expert.



CONSTRUCTION EN KIT

La grande nouveauté du jeu est que l'on peut désormais construire son propre circuit grâce à un éditeur de circuits très perfectionné et complet, puisqu'il fonctionne comme un vrai logiciel de création avec sauvegarde des circuits et tout ce qu'il faut pour construire le circuit de ses rêves.



HEAD TO HEAD

En mode classique de Micro Machines, vous jouez à contre un, et dès que vous vous faites trop distancer par votre adversaire, vous sortez de l'écran et vous perdez une boule de votre couleur située en haut à gauche.



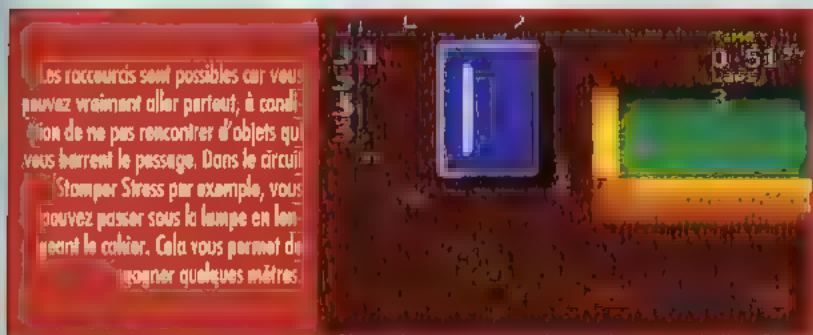
ON PEUT JOUER À QUATRE !

On retrouve le principal intérêt des jeux précédents, à savoir le jeu à plusieurs. Lorsque vous voulez jouer à trois ou quatre joueurs, Codemasters a fait très fort avec deux sorties manettes sur la cartouche, ce qui vous évite de trouver un quadrupleur pour votre Megadrive.



MODE 4 : LEAGUE

En League, vous courez sur tous les circuits qui se suivent, quelle que soit votre place dans la course précédente. Par contre, un classement s'affiche entre chaque course, et vos points s'ajoutent comme en Formule 1.



Les raccourcis sont possibles car vous pouvez vraiment aller partout, à condition de ne pas rencontrer d'objets qui vous barrent le passage. Dans le circuit Stampor Stress par exemple, vous pouvez passer sous la lampe en longeant le collier. Cela vous permet de gagner quelques mètres.



OLIVIER

EN RÉSUMÉ

Encore plus fluide, encore plus de circuits, encore plus de bagnoles délirantes, encore plus de gadgets comme le "construction kit" et toujours autant de plaisir à quatre joueurs simultanément. Que demander de plus ? Pourquoi n'y avoir pas pensé pour le deuxième épisode ?

27 CIRCUITS POUR 18 BOLIDES DIFFÉRENTS !



FORMULA 1



SOLAR CAR



RALLYE CARS



JET PLANES



VINTAGE CARS



GO KARTS



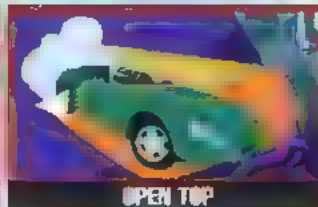
OFF ROADERS



BUGGIES



4X4



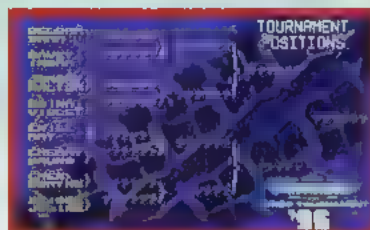
OPEN TOP



HOVERCRAFT



DUMP TRUCKS



En mode "Knockout", vous pouvez inscrire jusqu'à 16 joueurs qui s'affronteront dans un championnat sous forme de matchs à un contre un. À vous de trouver 15 personnes !

GRAPHISMES

18

GRAPHISMES

Sans être absolument affolants, les graphismes du jeu sont réussis et surtout proposent des décors géniaux et très réalistes.

MANIABILITÉ

18

MANIABILITÉ

Le top du top de la fluidité qui va vite ! Encore plus fluide que les deux jeux précédents, ce jeu mérite la note maximale du scrolling qui tue !

SON/BRUITAGE

15

SON/BRUITAGE

Les bolides sont vraiment maniables avec accélération et freinage faciles, mais il est toujours aussi dur d'anticiper les virages. Remarque, c'est cela qui est drôle.

SON/BRUITAGE

15

SON/BRUITAGE

C'est conventionnel question bruitage, mais les musiques sont bien entraînantes. Pendant les courses, on n'a le droit qu'à des bruits d'accélération.



J'AIME

- Mode "construction kit" pour fabriquer ces circuits.
- 27 circuits différents.
- Mode "4 joueurs" très prenant.



J'AI DÉJÀ VU

- Une impression de déjà vu...
- Il faut apprendre les circuits par cœur.

81%

À PLUSIEURS : 92%

SUPER NINTENDO

ÉDITEUR : OCEAN
GENRE : TUERIE GORE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 18

SPÉCIAL : SUPER FX 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5
CONTINUE : SAUVEGARDE
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
EXISTE SUR : PC, JAGUAR,
MEGADRIVE 32X

O n attendait avec impatience l'arrivée de la version finale après la pré-view du mois dernier, tant Doom nous avait séduits sur Super Nintendo. Les développeurs ont vraiment poussé les limites de la machine à l'extrême. Grâce à la présence du Super FX 2, on peut enfin jouer à un vrai jeu en 3D mappée sur Super Nintendo (pour les explications techniques sur la 3D mappée, illez le Doepad du mois dernier). Fini la 3D bizarre de jeux à la Stunt Racer, bonjour le réalisme ! Les décors sont mappés, et vous pourrez aller vraiment où bon vous semble, la fluidité vous faisant croire, quasiment en plein écran, que vous êtes plongé dans cet enfer bourré de créatures maléfiques.

VOYAGE EN ENFER

Il ne faut bien sûr pas être trop difficile quand on connaît les versions micros, mais tout possesseur d'une Super Nintendo sera obligé d'être agréablement surpris en voyant pour la première fois Doom tourner sur sa machine. Pour ceux qui ne connaissent pas ce jeu, il faut savoir que vous débutez au fin fond d'un complexe souterrain bourré de monstres et de soldats ennemis dont le seul but est d'empêcher votre progression vers la sortie. Le principe du jeu vous demande de progresser au sein de ce complexe en ramassant tout ce que vous trouvez et en essayant de survivre. Pour cela, vous pouvez tirer sur vos ennemis lorsqu'ils sont à votre portée. Les munitions sont limitées, tout comme le sont votre protection d'armure et vos points de vie. Doom n'est donc pas seulement basé sur le massacre d'ennemis, mais aussi sur la recherche d'items nécessaires à ce massacre justement. Car si pas cartouches, pas pan-pan, fini mumuse et bye bye boucherie ! Car il ne faut pas oublier que, même s'il faut s'orienter un minimum et trouver une clef par-ci ou des munitions par-là, Doom est un jeu gore et hyper violent. Un conseil pour nos lecteurs dont

les parents surveillent les loisirs : jouez à Doom en cachette, car les gerbes de sang et les cadavres éventrés y sont chose courante. C'est d'ailleurs, j'imagine, un des arguments de vente du jeu. Bien que je ne sois pas spécialement pour ce genre d'argument - "y a des tripes,



donc c'est bon !" - je dois dire que le fait que Nintendo assume enfin la violence de ses jeux sans sourcilier me remplit de joie. On peut enfin taper sur quelqu'un et voir couler du sang rouge, non plus vert ou bleu. Je connais beaucoup d'entre vous à qui cela risque de plaire. Mais l'aspect gore n'est pas le seul aspect positif de Doom, c'est aussi son extraordinaire intérêt débile qui prime. Je m'explique : n'importe quel joueur de jeux vidéo est obligé de rester cloué devant ce jeu pendant de longues heures tant il aura toujours envie de progresser plus loin. L'intérêt ludique est donc présent, et la durée de vie suffisante grâce à un agréable dosage entre difficulté parfois importante et sauvegardes bien pratiques. Par contre, que l'on soit bien d'accord, l'intérêt général est plutôt mince car Doom n'est qu'un jeu dans lequel on doit sortir d'un labyrinthe de couloirs bourrés de monstres et de cadavres sanguinolents. Puisqu'il est techniquement excellent, je me vois donc dans l'obligation de vous le conseiller, cela canaliserait votre énergie négative, vous verrez...

Olivier.



LE JEU DE MASSACRE

Doom est un jeu de tir à la première personne. Le joueur incarne un soldat qui se bat contre des démons dans un complexe souterrain. Le jeu est très violent et gore, avec beaucoup de sang et de cadavres. Il est considéré comme l'un des jeux les plus influents de l'histoire du jeu vidéo.

Doom n'est pas qu'un jeu de couloirs infinis et de salles confinées, parfois on sort à l'air libre et quand ce n'est pas le cas, on peut au moins admirer le paysage d'une fenêtre et rêver un peu... Plus utile, il faut parfois jeter un coup d'œil par les fenêtres donnant sur d'autres salles. Dans le cas présent (deuxième cliché), vous pouvez apercevoir au loin un fusil à pompe qui vous attend en embuscade.





Ne me dites pas que vous n'êtes pas tenté par un petit mirailage en règle de cette série de guirâtes comportant chacune un trooper. Visez, tirez en balayant de gauche à droite et récupérez les items parmi les tripes qui jonchent le sol.



Vous l'avez compris, le principe du jeu est de foncer droit devant et tirer sur tout ce qui bouge. Mais si ce principe de base reste valable pendant les vingtaine de niveaux du jeu, il ne faut pas oublier que l'éditeur a été un jour intelligent ! Si vous passez les niveaux en cherchant uniquement la porte de sortie sans vous intéresser aux items ni

toucher le sol, vous n'irez pas loin. D'ailleurs, dès la première porte ouverte, vous comprendrez que Doom n'est pas seulement un jeu de vidéo de couleur kill-kill. Lorsque vous tombez sur une porte avec une couleur rouge ou jaune sur les côtés, vous devez posséder la clé de la porte correspondante pour ouvrir la porte. Très vite, vous apprendrez à regarder partout pour trouver ces fameuses clés.



COMPARATIF COMPARATIF

DOOM CONTRE WOLFENSTEIN 3D

Pas de comparaison possible sur Super Nintendo, malgré le fait que les deux jeux soient sortis de la même maison. Le premier est à considérer aujourd'hui comme un pionnier du style "oldies but goodies" comme les Pac Man ou les Astéroid des années 80 ! Là où Wolfenstein était lent, vide, sans décors, sans ennemis, sans sang rouge, Doom propose le contraire en mieux ! Il est vrai que Nintendo Japon avait censuré le jeu sans se donner la peine de prévenir les développeurs, mais cela ne rattrape pas les autres défauts. Pas d'hésitations donc, c'est Doom qu'il vous faut car ce jeu a révolutionné le monde des micros et il ne manquera pas de passionner un grand nombre d'entre vous.



COMPARATIF COMPARATIF

DOOM

DES PLANS POUR VOUS AIDER

Quand vous appuyez sur la touche Select, vous avez droit au plan du niveau qui ne vous montre que les endroits par lesquels vous êtes déjà passé. Par exemple, sur le premier cliché, vous apercevrez une sorte de tête



mais lorsque vous aurez progressé un peu plus, cette tête sera entourée de kilomètres de couloirs. Dans le deuxième cliché, vous avez presque terminé le stage et vous avez le droit à un autre jeu dans le jeu : Picross ! À vous de trouver l'objet dessiné par le niveau que vous venez de traverser...

QUOI MA GUEULE !

En plus d'un pourcentage de santé restante, une série de visages explicatifs vous indique si vous êtes plutôt en pleine forme ou bien au seuil de l'agonie.



Jusque là, tout va bien.



Mais bon, méfiance !



Ah, là, il m'a pas loupé !



Même pas mal, d'abord.



Ouumppff ! Damned...



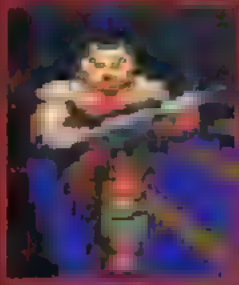
Enfer je... arrrrrrrggg !



COINCEZ LES CACODEMONS SOUS LES PORTES !

Il faut avouer que c'est assez rare, mais si vous avez des BZZZZ, vous pouvez tenter de bloquer un ennemi sous une porte qui se referme. Le timing est important, mais quand le coup est réussi, c'est très rigolo. De plus, vous pouvez achever l'infortunée créature sans qu'elle puisse répliquer. Le risque : que la porte se referme juste un peu trop tard,

LES MONSTRES DE DOOM



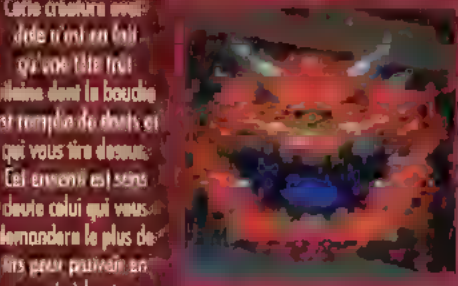
TROOPER

Les humains soldats ennemis du jeu. Vous les trouverez partout, et ils sont ridicules. Le problème est que bien qu'ils soient tous de sexe masculin, ils se multiplient à grande vitesse et ont tendance à venir sur vous rapidement.

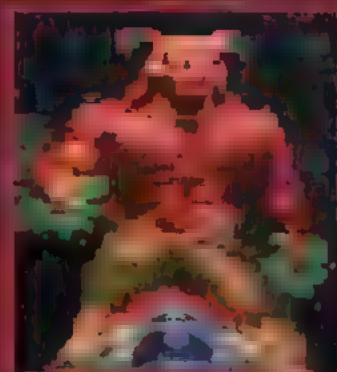


LOST SOUL

Ces têtes de mort qui flottent dans les airs si lentement vous en avez bien besoin si vous êtes en détresse. Vous devez savoir néanmoins qu'un seul coup de fusil les démonte à bout portant, ce qui n'est pas le cas quand elles sont à quelques mètres de vous.



CACODEMON



HELL BARON

Où l'appelle le baron de l'enfer, mais il s'agit d'un fait de minoture...



IMP

Ce sont les créatures de base non humaines de Doom, et vous les retrouvez dès le premier stage. Elles crachent des boules de feu et se déplacent rapidement. Leur préférence est l'attaque par derrière.



DEMON

Il est très macho. Du coup, il aime se venger en arrachant des humains, et vous êtes justement un humain perdu dans un nid de démons ! Est ennemi est dangereux qu'un combat rapproché.

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Un bon moyen de ne pas affronter les ennemis difficiles face à face est de se cacher derrière un obstacle tout en pouvant continuer à leur tirer dessus. Dans l'exemple du cliché, il est difficile d'affronter ce cacodémon alors que vous ne possédez plus qu'un simple flingue. Plaquez-vous contre le mur avec le coin pour vous protéger des tirs du monstre, tout en gardant une partie de ce dernier dans votre ligne de mire. Tirez et veillez bien vous protéger.



TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS



POURRIIT PARTOUT

On sait que Doom est parfois tellement cruel que vous pouvez vous faire tuer poursuivi par une meute de Lost Souls ou de Demons; mais il ne faut pas oublier de regarder partout et notamment dans le deuxième stage du troisième monde (Slough of Despair). Si vous regardez bien le premier cliché, vous apercevrez un morceau de Chéngon caché derrière le mur gris. Comme vous ne pouvez pas l'atteindre, il faut trouver le truc: passer deux fois sur le triangle rouge se trouvant sur le mur. Vous verrez alors le mur disparaître et dans le sol, la mitrailleuse lourde sera à vous!

ET ÇA CONTINUE EN GORE ET EN GORE !!!

LE CYBER-MINOTAURE

Ce boss de fin du deuxième monde est moyennement coriace. À vous de bien vous armer dans les salles environnantes et de bien vous protéger en le caudant.

3615 JOYPAD
DIALOGUES EN DIRECT
NEWS • SOLUCES • ASTUCES
JEUX PRIMÉS • CADEAUX

TOUTES LES ARMES DE DOOM

Vous débutez l'aventure avec vos poings et un petit flingue de rien du tout. Rapidement, vous vous rendez compte qu'il faut passer sur les cadavres humains pour récolter des munitions pour votre revolver, sans quoi il faudra utiliser vos poings, arme suicidaire dans un jeu comme Doom. Au fur et à mesure de votre progression, vous trouverez des armes dont voici la liste complète. Il suffit d'appuyer sur le bouton adéquat pour passer d'une arme à l'autre à condition d'avoir trouvé assez de munitions.

À MAINS NUES



POMME DE BÈNE



FUSIL À POMPE



MITRAILLEUSE LOURDE

LANCE-ROQUETTES



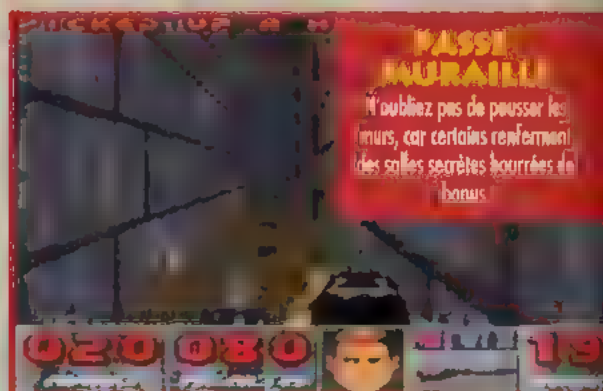
8FG9000



FUSIL À PLASMA

AMBIANCE DIABOLIQUE

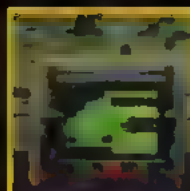
Et un petit symbole satanique, un ! Si l'on ne trouve pas énormément de points dans la version Super Nintendo (Nintendo a quand même censuré un peu), cette croix à l'envers en est la preuve.



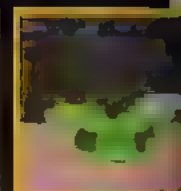
LES ITEMS



PHARMACIE DE CAMPAGNE



CARTE DU NIVEAU



BONUS ARMURE 100%



CARTOUCHES, ÇA PEUT SERVIR



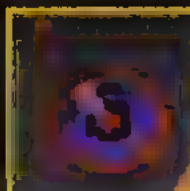
CLEF ROUGE POUR PORTE HEU ROUGE



CARTE DU NIVEAU ITOUTI



BONUS ARMURE 200%



BONUS D'INVISIBILITÉ



UN SAC PLEIN DE CARTOUCHES



LE COUP DU PRESSE-PURÉE

Attention, dans le deuxième monde, un stage vous propose de découvrir cette clef jaune au milieu de la salle rouge. Il faut absolument récupérer cette clef jaune en courant, car un piège se referme par le plafond sur vous si vous restez trop longtemps dessous.

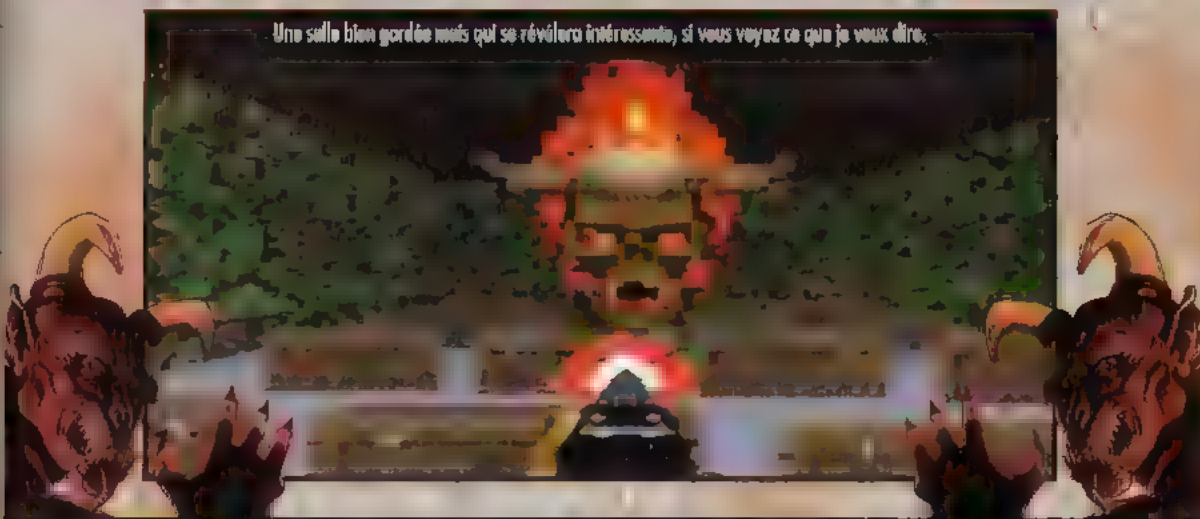
Une réminiscence de StarTrek dans ce niveau bourré de transports spatiaux et des salles secrètes, plus simplement à la suite descriptif.



Au milieu de cet hôtel : plein de super tréasors qui vous attirent ! Mais dès que vous prenez le premier item, une meute d'ennemis se jette sur vous.



Une salle bien gardée mais qui se révélera intéressante, si vous voyez ce que je veux dire.



Doom est un petit bijou sur Super Nintendo, un bijou gore et ultra violent ; mais ce qui compte, c'est sa fluidité. Le Super FX 2 est utilisé de telle manière que la 3D mappée propose un réalisme rarement vu sur la machine. Si vous avez envie de rester cloué de longues heures devant un jeu vidéo d'action, jetez-vous sur Doom, ça saigne et c'est bon !



OLIVIER

EN RÉSUMÉ

GRAPHISMES

16

GRAPHISMES

ANIMATION

19

ANIMATION

MANIABILITÉ

17

MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE

17

SON/BRUITAGE

Une bonne qualité sonore et des bruitages aux aussi très gore.



J'ADORE

- La meilleure conversion console.
- Une fluidité excellente pour de la 3D.
- Un jeu gore avec du sang rouge !



JE NE PPRE

- Le jeu est moyennement difficile.
- La précision n'est pas de mise.
- Pas assez d'ennemis différents.

94%

SUPER NINTENDO

EDITEUR : OCÉAN

NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
JOUEURS

NIVEAUX : 7

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4

CONTINUE : MOTS DE PASSE

DIFFICULTÉ : TRÈS DIFFICILE

EXISTE SUR : MEGADRIVE

A première vue, Weaponlord ressemble à des dizaines d'autres beat-them-up en mode versus et en vue de profil, mais je vous promets que si vous vous attardez sur les clichés de ce test, vous comprendrez que le jeu propose quelque chose de nouveau et d'original : les armes blanches qui coupent ! Cherchez bien, mais il existe peu de jeux de baston utilisant systématiquement des armes blanches. De plus, Weaponlord propose aussi une chose très rare sur Super Nintendo en matière de jeux de combat : le sang rouge et le gore.

À part la saga MK, on n'avait jamais vu autant de litres de sang à l'écran, et ce sang est bien rouge comme on l'aime ! Namco a vraisemblablement eu carte blanche de la part de Nintendo pour s'écarter dans un jeu vraiment gore. Les têtes coupées volent dans les airs après quelques fatalités bien placées, on admire des gerbes de sang toutes les trois secondes, les armes se plantent dans les torses et d'autres fatalités font même voler des morceaux de chair dans les airs. La violence est extrême et sans concession. D'autant que le jeu est vraiment très difficile à terminer tant les coups sont difficiles à

placer, non pas que la maniabilité soit en défaut (des coups spéciaux classiques à la SFII), mais parce que les ennemis sont terriblement malins et bien gérés par le programme. Moyen graphiquement à cause d'un certain fouillis de pixels et des couleurs qui se mélangent parfois, ce jeu est pourtant un petit bijou qui vous tiendra longtemps en haleine si vous daignez vous entraîner un peu car il est destiné aux maniaques de ce genre de jeu. Moi, je le conseille quand même à tout le monde, il suffit de passer du temps dessus, mais n'est-ce pas là le but d'un bon jeu vidéo ?

Olivier



"Vous avez sans doute remarqué que lorsque vous venez de porter le coup fatal à votre adversaire (dans le dernier round), vous pouvez continuer à le frapper pendant quelques secondes. C'est à ce moment précis qu'il faut tenter une fatalité : une ou deux au mieux."/>



Les Satalites Sanglantes de Zorn

Quand vous terminez le dernier round en infligeant le coup fatal à votre adversaire et que celui-ci commence à tomber sur le sol en agonisant, réalisez la fatalité de Zorn. Si votre timing est bon, vous verrez des éléments intestinaux de l'adversaire s'élever dans les airs dans tous les sens.

(Bon appétit !)



COMPARATIF

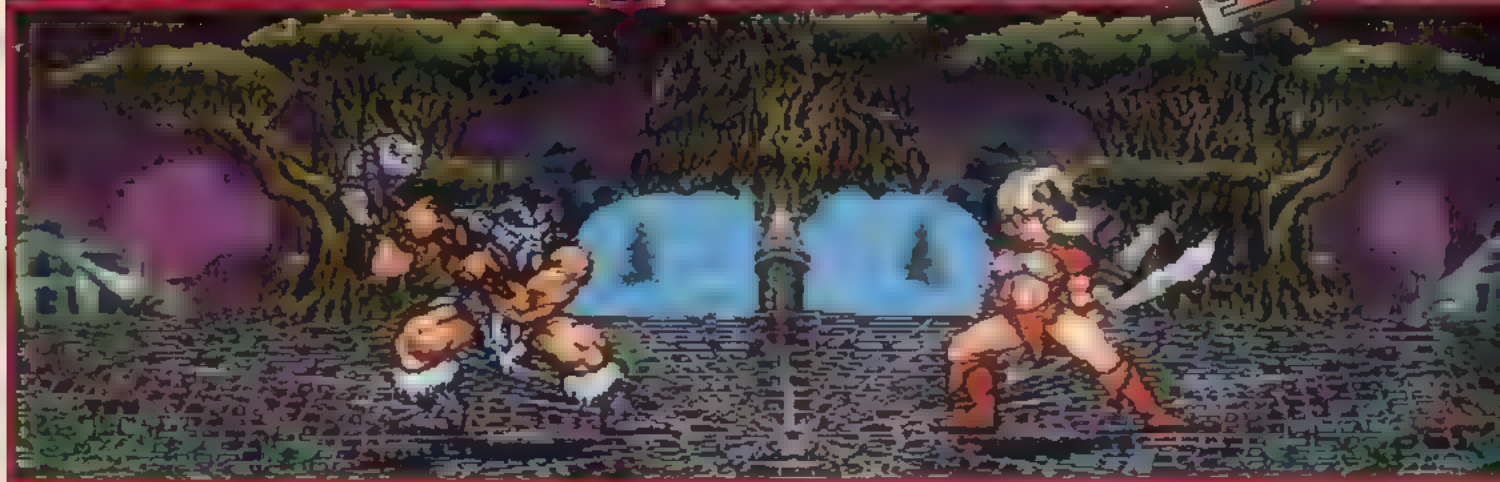
Mortal Kombat II

Il est vrai que Mortal Kombat II arriva très bientôt sur Super Nintendo, mais c'est au deuxième épisode que je compare Weaponlord car c'est ce jeu que vous possédez chez vous si vous aimez les beat-them-up. Très proches dans leur esprits gore et dans leur technique (fatalités, combos, coups spéciaux), ces deux jeux ne sont pourtant pas basés sur la même technologie. MK II propose des sprites digitalisés, alors que Weaponlord reste dans la tradition des beat-them-up classiques. Du coup, MK II est plus réaliste mais Weaponlord est plus délirant avec des personnages étonnés, barbares et tout droit sortis de l'enfer. Question maniabilité, les deux jeux se valent, mais MK II est plus facile à aborder par le commun des mortels car Weaponlord est vraiment très difficile et technique. Du coup, question durée de vie, Weaponlord l'emporte car il est vraiment destiné aux super pros du paddle. Enfin, graphiquement, MK II est loin devant.



COMPARATIF

Weaponlord

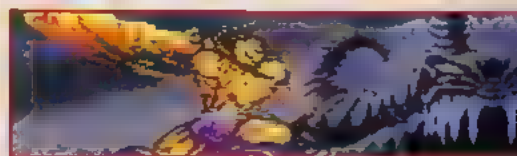


Le retour du Gore !

sur super nintendo



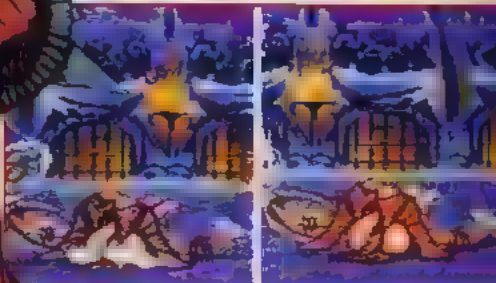
A l'heure où Nintendo Japan a réouvert ses portes à ses parents japonais machines, il semble évident que le Big N ait changé son fusil d'épaule. On se rappelle que depuis la sortie de la Super Nintendo, aucun jeu n'a fait apparaître de sang de couleur rouge alors que les occasions étaient plutôt nombreuses. Le résultat allait de l'absence totale de sang à des compromis comme du sang de couleur verte ou autres étranges qui calmaient les parents et permettaient à Nintendo d'accuser Sega de surrégénérer sur la violence gratuite et le sang dans ses jeux, Nintendo ne pesant que des produits familiaux de bon ton. Il faut savoir que chaque éditeur créant un jeu sur Super Nintendo doit envoyer une pré-version au Japon pour que Nintendo vérifie et accepte ou non le jeu. Depuis l'arrivée de Mortal Kombat II, le sang rouge est de nouveau à la mode chez Nintendo. Dans Weaponlord, on trouve aussi une dose surprenante d'hémoglobine, de têtes arrachées, de lances plantées dans la tête et de garbes de trépas (il y a même une fatalité de Talazai) heuf, du gore comme on aime !



Du charme

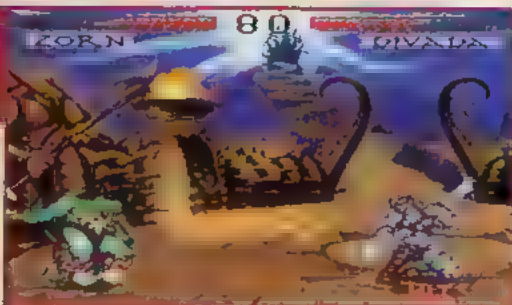


Voici en exclu le vrai visage de Jen Tai. Jen Tai combat en effet avec un masque sur la tête.



On trouve dans ce jeu trois femmes sur sept persos et je peux vous dire que ces trois femmes sont des femmes, si vous voyez ce que je veux dire ! Voici un exemple de la façon dont ces dernières s'habillent, façon mode barbare !

malore



Des combos d'enfer

Les spécialistes des jeux de baston en arcade connaissent bien les combos, ces combinaisons de coups (multi-hits en anglais). Un combo consiste en plu-

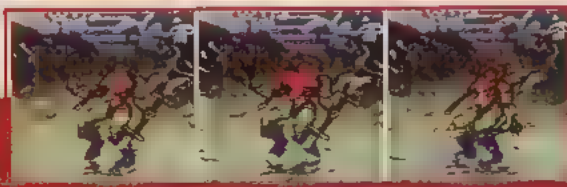
sieurs coups spéciaux enchaînés de telle manière qu'ils ne laissent pas à l'ennemi le temps de répliquer. On trouve ces combos dans des jeux comme Mortal Kombat III, Killer Instinct ou Street Fighter Alpha, pour ne citer que les derniers jeux d'arcade. Dans le cas de Weaponlord, lorsque vous réussissez un combo, le nombre de coups réussis s'affichent en bas de l'écran. Ici, Divada vient de réussir un combo à 7 coups ce qui est très rare et formidablement efficace.



Gore, gore, gore !



Le jeu fourmille de détails ultra gores comme des gerbes de sang qui éclaboussent tout à chaque coup. Il faut dire que Weaponlord est le premier beat-them-up à ne proposer que des combats à l'arme blanche. Et comme vous le savez, les armes blanches, ça coupe ! Ici, un lancer à distance qui aboutit à une hache profondément plantée dans le torse de Divada, et des litres de sang...



Des fatalités d'enfer

Les coups spéciaux de Talazia consistent à balayer les ennemis avec ses griffes en coupant tout ce qui traîne à la ronde : X puis Haut, Droit, Droit/Haut. Quand vous terminez le dernier round en infligeant le coup fatal à votre adversaire et qu'il s'agit de commencer à tomber sur le sol en agonisant, réalisez que si votre timing est bon, vous verrez une belle gerbe de sang s'échapper de son torse.

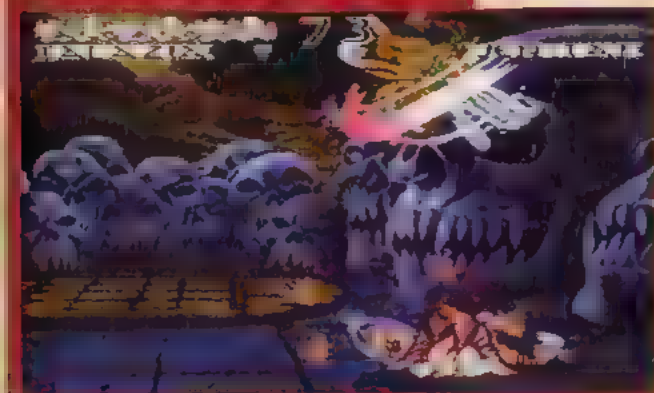
TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Tirez vous avez concocté un poster Weaponlord dans le dernier numéro qui vous proposait tous les coups spéciaux du jeu. Il ne me reste plus que les fatalités appelées Air Frenzy que je vous livre ici pour chacun des personnages (il y en a d'autres appelées Take Down, à vous de les trouver). Il faut réaliser celles-ci quand vous venez d'infliger le dernier coup fatal à votre adversaire dans le dernier round. Attention, c'est difficile car il faut taper le cadavre au bon moment.

Jen Tai : A (ou B) puis Bas/Droit, Bas, Droit.
Bane : A (ou B) puis Gauche, Droit, Droit/Haut.
Korr : A (ou B) puis Haut, Haut/Droit, Bas.
Divada : A (ou B) puis Haut, Haut/Droit, Gauche.
Taliazia : X (ou R) puis Haut, Droit, Droit/Haut.
Zorn : Gauche, Droit et X (ou R).
Zarak : X (ou R) puis Droit, Haut, Droit/Haut.

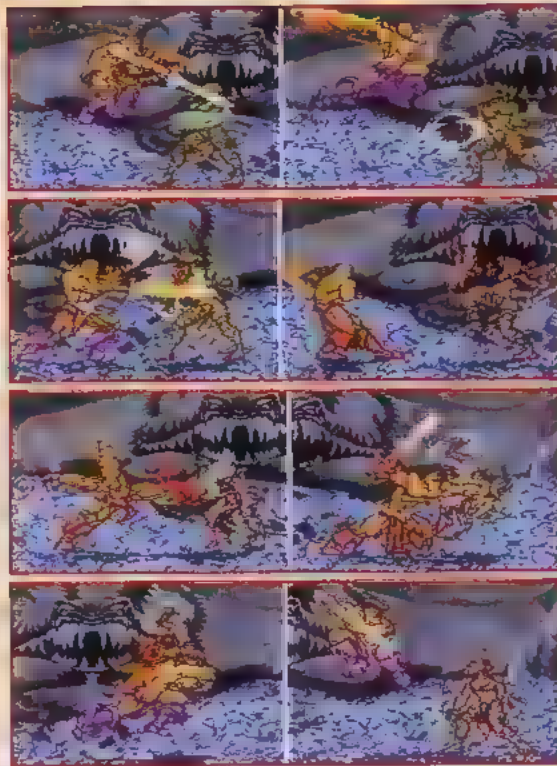


TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS



Des coups spéciaux d'enfer

Outre les fatalités et les combos, on retrouve les coups spéciaux habituels de ce genre de jeu. Korr en possède par exemple huit dont vous pouvez admirer les principaux ici.



EN RÉSUMÉ

Weaponlord est un jeu très difficile d'accès, car incroyablement technique. Pour les pros du paddle, pas de problème ; mais pour les autres, il faudra s'entraîner. Du coup, la durée de vie du jeu est excellente. Moyen graphiquement, Weaponlord est un jeu de baston original car bourré d'armes blanches et de détails sanguinolents. Du charme, de la violence et du gore pour ceux qui aiment...

GRAPHISMES

15

GRAPHISMES

Inégaux selon les niveaux, les graphismes sont de bonne qualité pour les sprites mais un peu faibles pour les décors.

ANIMATION

15

ANIMATION

Pas de ralentissements, mais les combats paraissent parfois un peu lents. Par contre, un grand réalisme dans la violence des coups.

MANIABILITÉ

17

MANIABILITÉ

Je le résume : le jeu est vraiment difficile. Les coups spéciaux sont pourtant très faciles à réussir, mais les ennemis sont très coriaces.

SON/ANIMATION

16

SON/ANIMATION

C'est sombre et barbare comme le jeu. Des bruitages classiques mais efficaces.



J'AIME

- Une grande durée de vie.
- Un jeu gore et ultra violent (assez rare).
- Fatalités, coups spéciaux et combos à gogos.



J'AIME PAS

- Un jeu très difficile et technique.
- Des graphismes moyens.
- C'est parfois un peu lent.

89%



L'homme va devoir évoluer
pour aller sur Saturn.



SEGA SATURN



36 15 SEGA (1.28 F/min) - 36 68 01 10 (2.23 F/min)

SN/MG/GG/GB

EDITEUR : TIME WARNER INTERACTIVE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2
GENRE : COMBAT SANGLANT

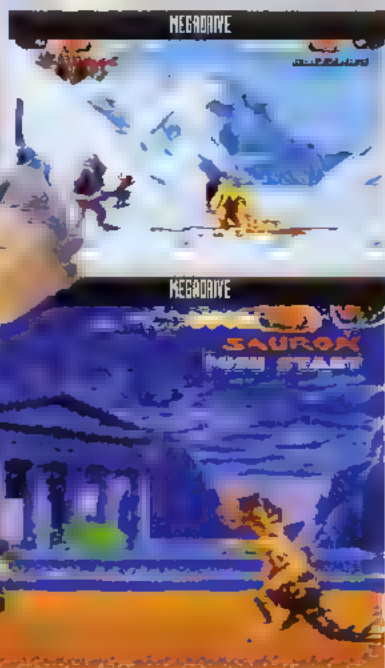
SPECIAL : NIVEAU DE VIOLENCE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 9
CONTINUE : 10
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : ARCADE

Et bien ma foi, nous voilà bien embêtés, les amis! Sachez que la Terre a subi un cataclysme assez imposant sous la forme d'une gigantesque météorite qui s'est écrasée sur la Terre. Alors bien entendu, la Terre l'a mal pris, tous les continents se sont transformés et la plupart des humains sont morts lors de terrifiants changements de climats. Les survivants ne sont là que pour servir des monstres géants qu'ils déifient. Ces monstres au nombre de 7 sont des monstres préhistoriques, ou apparentés. Ressemblant à des Tyrannosaures ou des King-Kongs, chacun d'entre eux est poussé par ses petits adorateurs à partir à la conquête du monde. Mais pour conquérir un pays, il faut encore en vaincre le roi! Voilà donc la bonne excuse que vous aurez pour vous frapper les 6 autres protagonistes du jeu sans passer pour un admirateur de la violence gratuite. La

principale originalité du jeu est donc de mettre en scène des personnages qui n'ont ni été dessinés sur ordinateur, ni même digitalisés à partir d'acteurs vivants. Non, les monstres de Primal Rage ne sont rien d'autre que des

créatures en pâte à modeler qui ont été animées devant une caméra, pour ensuite être digitalisées et pour finalement atterrir dans votre console. C'est donc empli de joie que vous allez pouvoir affronter divers monstres apocalyptiques, même si ces derniers font vraiment pâle figure voire même franchement pitié face au "Daikaijû" de tous les temps, j'ai nommé Godzilla.

Greg



Donc et bien ne tergiversons pas plus longtemps que nous qui agit sur le Super Nintendo, c'est à dire que nous allons vous parler de Primal Rage. Graphismes très très moyens, avec des couleurs pas très vives et des décors pauvres et pixelisés. L'animation des personnages est bonne, mais malheureusement, leurs déplacements sont décalés par rapport à leurs mouvements. Ainsi les sprites "smurfent" parfois sur le plancher, et de même les coups sont parfois donnés alors que l'ennemi n'est pas à la bonne distance. Un jeu honnête mais très moyen, et qui ne soutient pas du tout la comparaison avec Killer Instinct.



MEGADRIVE

87%

Sur Megadrive, la première surprise fabrique au niveau des couleurs. Pour ce jeu, l'accès avec un bouton de base. Les menus du fait que

les couleurs sont vraiment très bonnes. Il y a une machine, et enfin nous n'avons pas un jour de basket. Le jeu est très amusant, il y a un peu plus de difficulté. Il est assez difficile de savoir un super coup. Heureusement qu'il y a des aides pour les joueurs, mais il est difficile de savoir à quel point. Les problèmes sont finis. Le jeu est très amusant, il y a un peu plus de difficulté. Il est assez difficile de savoir un super coup. Heureusement qu'il y a des aides pour les joueurs, mais il est difficile de savoir à quel point. Les problèmes sont finis.



GAME GEAR

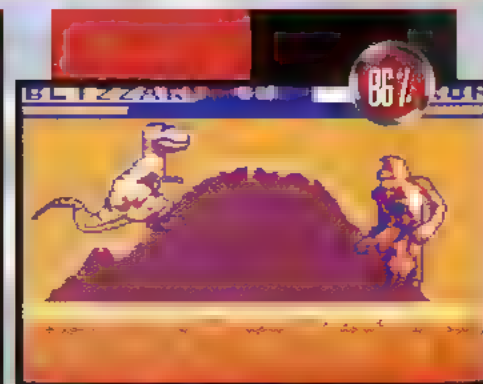
86%



Armedon est un petit coquin, il sait mordre pour affaiblir ses adversaires... dans Primal Rage tous les coups sont vraiment permis.



Admirez la qualité des décors et des digitalisations des adversaires! Oui, on peut dire que le Game Gear est vraiment bien exploité ici.



GAME BOY

Le jeu est très amusant sur Game Boy si l'on a droit à des gros sprites pour la machine. La maniabilité n'est pas forcément une merveille et il manque un personnage de base, mais cela ne gâche pas le plaisir. Ce jeu est fort amusant et parfaitement jouable. Le seul gros problème est celui qui se voit dans la visibilité dans les combats se déroulant dans des environnements sombres, ou avec un fond d'écran trop dégradé. Sinon, chapeau, la maniabilité est réussie!



GRAPHISMES

15

MANIABILITÉ

Magnifique sur les consoles portables, il est déjà plus discutable sur Megadrive et devient carrément pas terrible sur Super Nintendo.

MANIABILITÉ

15

MANIABILITÉ

L'animation des sprites-patins est assez convaincante pour que le joueur ne s'endorme pas devant son écran.

MANIABILITÉ

12

MANIABILITÉ

La prise en main est facile, mais tellement mauvaise sur la Super Nintendo que, forcément, la moyenne baisse.

SON/VOIX

13

SON/VOIX

Les bruitages sont très réussis sur Megadrive, et les «grair» de monstres saisissants de vérité. Une musique sympa sur Super Nintendo.

J'AIME

- De superbes graphismes (GB et GG)
- D'honnêtes couleurs (MD)
- Musiques sympathiques (SN)

J'AIME PAS

- Une maniabilité défectueuse (SN)
- Une durée de vie très courte (GB)
- Graphismes confus (SN)

86%

PLAYSTATION

ÉDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SPECIAL : REMAKE D'UN JEU 3DO

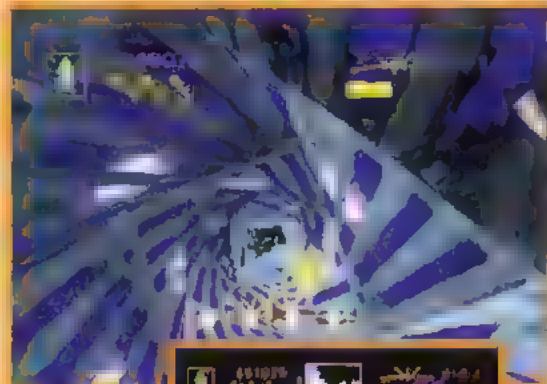
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
CONTINUE : OUI + MOTS DE PASSE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : 3DO



TOTAL ECLIPSE

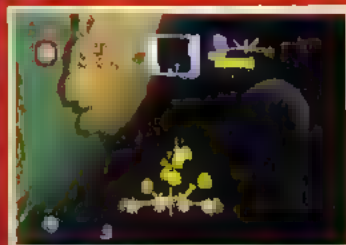
Dans Total Eclipse Turbo, le premier produit de Crystal Dynamics pour la console 32 bits de Sony, le but est simple : vous devez empêcher les armées de Drak, un dangereux psychopathe intergalactique, de détruire le Soleil !!! Comme toujours dans ce genre de situation critique, les armées du "Bien" n'envoient pas toute leur flotille armée jusqu'aux dents, mais bel et bien un seul minuscule vaisseau pour aller défier des centaines et des milliers d'ennemis, souvent de taille dix fois supérieure. Tout ça pour faire régner l'ordre ! Ça vous choque, vous ? Comme toujours dans des cas comme celui-ci, c'est vous que l'on a désigné pour cette dangereuse mission. Bref, vous savez ce qu'il vous reste à faire... Au programme, des décors un peu répétitifs, un vol dans l'espace au ras des sols bouillonnants, des 360° et puis des armes par dizaines. En plus de cela, vous aurez la possibilité de sauvegarder après chaque niveau, ou de noter les codes que l'on vous fournira.

TRAZOM



Le niveau à la Jean-Paul Bourre. Hallucinant, rapide, psychédélique et en spirale !

Une tour à détruire.
À détruire.
À détruire.
À détruire.



La grande originalité du jeu (car il y en a tout de même une), c'est le fait de pouvoir tourner sur 360°, soit pour contourner les tirs ennemis, soit au contraire pour en faire un feu croisé dans certains endroits délicats.



TRAZOM

EN RÉSUMÉ

Total Eclipse Turbo est certes un shoot'em up d'assez bonne qualité sur PlayStation, mais son grand défaut est de ne pas posséder suffisamment d'innovations et d'originalité pour pouvoir s'imposer comme une référence dans le domaine, sur cette console. Bien qu'il y ait très peu de shoot'em up de ce genre sur la 32 bits de Sony, je doute que ça fasse un tabac...

GRAPHIQUES

15

SON

ANIMATION

13

MANIABILITÉ

MANIABILITÉ

15

SON/BOITAGE

SON/BOITAGE

14

FAIME

FAIME

- C'est assez beau.
- Bonne maniabilité.
- Un shoot de plus sur PlayStation.

DIVERGENCE

- Pas assez d'originalité.
- Ça fait trop "micro".
- Manque de fun, ça gave vite.
- Accès disque constants.

79%

**FANTAISY GAMES REVENDEUR
OFFICIEL DE LA CONSOLE SONY
PLAYSTATION S' ENGAGE À
REPRENDRE VOTRE ANCIENNE
CONSOLE 16 BITS.**

**UNE ÉQUIPE DE SPÉCIALISTES
POUR VOUS RENSEIGNER SUR
LES JEUX ET LES ASTUCES.**

**REVENDEURS CONTACTER NOUS AU 72 71 99 63
NOTRE PRIX SONT LES PLUS BAS
GRANDS CHOIX DE PRODUITS NOUVEAUX**

FANTAISY GAMES

52 RUE DE L' UNIVERSITÉ

69007 LYON

TEL: 72 71 34 44

SONY PLAYSTATION

2099F

**CONSOLE LIVRÉE AVEC 1 PAD
GARANTIE UN AN .**

AIR COMBAT

FIFA 96

JUMPING FLASH

MORTAL KOMBAT 3

RAYMAN

TEKKEN

DESTRUCTION DERBY

GUNNER EVENS

KILEAK THE BLOOD

NBA JAM TE

WIPEOUT

THO CHI DEN

ZERO DIVIN

FORMATION SOCCER

DRAGON BALL Z

VAMPIRE

WING COMMANDER

RIDGE RACER

X-MAN

ETC.....

MODIFICATION

PSX JAP. EN FR.

OU INVERSE..

TEL.

VIDÉO CASSETTES

DRAGON BALL Z VOL 1 À VOL 11	129F
DRAGON BALL SERIE VOL 1 À VOL 3	129F
GOGETA PAL VO	129F
KEN, MACROSS, KOJIRÔ 2	149F
GUNNM, CITÉ INTERDITE	119F
IRIA 1, 2, LODOSS 1, 2, 3, 4, 5	129F
UROTSUKIDOJI 1, 2 APPLESEED	129F
MELLE METRO 1,2	129F
STREET FIGHTER	159F
BUBBLEGUM CRISIS 1,2	119F

FRAIS PORT COMPRIS

FIGURINES S. BATTLE COLLECTION

VOL 1 À VOL 9	75F
VOL 10	139F
VOL 11 À VOL 14	129F
VOL 15 À VOL 16	119F
FULL COLOR COLL. PAR	689F
FIGURINE EN KIT VOL 1 À VOL 6	199F
FIGURINE EN KIT VOL 3 PROMO.	158F

**POUR COLLECTIONNEUR DE CARDASS DBZ
EN DP PART 2 AU PART 10 ET POWER LEVEL
ANCIENS. 5F LA CARTE BANDAI**

CARDASS DBZ

HERO COLL 4 LA SACHET DE 10 CARTES	25F
HERO COLL 4 DEUX SACHETS	38F
TRADING CARD SACHET DE 12 CARTES	28F
TRADING CARD 2 SACHETS	48F
DIX CARD DE DP 24	20F
DIX CARD DE POWER LEVEL 14	20F
DIX CARD DE LASER BRILLANT	30F

FRAIS PORT COMPRIS

**BON DE COMMANDE À ENVOYER À FANTAISY GAMES
52 RUE DE L' UNIVERSITÉ 69007 LYON TEL 72 71 34 44**

ARTICLES	PRIX
FRAIS PORT CONSOLE= 60F CONTRE REMB. +30F	
TOTAL À PAYER	

**PRIX VALABLES EN VPC. PENDANT LA DURÉE DE LA PARUTION,
DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.**

CITY GAMES

44 AV. D' IVRY 75013 PARIS

TEL:(1) 45 86 23 88

**SPECIALISTE DES GOODIES
EN DRAGON BALL Z SLUM
DUNK ET SAILORMOON.
CARDASS FIGURINES VIDÉO**

SONY PLAYSTATION FR.

2099F

**TRÈS GRAND CHOIX DE JEUX PSX
EN VERSION FR. ET JAPONNAIS.**

PLAYSTATION

ÉDITEUR : TAKARA
GENRE : BASTON 3D
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

SPECIAL : IER JEU DE CE GENRE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
CONTINUE : SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : SATURN BIENTÔT

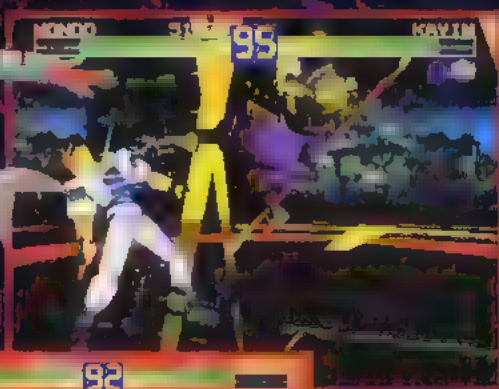


Les combattants les plus prestigieux de la planète se sont donnés rendez-vous quelque part dans un site inconnu de tous. Le seul et unique but avoué de chacun étant de devenir le meilleur combattant de tous les temps. Ces "Highlanders" venus de tous les âges sont prêts à en découdre comme jamais ils ne l'avaient encore fait. Dans la peau de Mondo, Sofia ou Ellis, les combats en 3D se déroulent à une vitesse moyenne de 90 000 polygones par seconde. Rien que ça ! Inutile de vous dire que ça va vite. Très vite. Avec plusieurs vues au programme, des coups très spectaculaires à mains nues ou à l'aide d'armes blanches, et des décors d'une beauté encore jamais vue, vous pouvez être sûr que Battle Arena Toh Shin Den fera des envieux parmi vos connaissances ! Je ne saurais que trop vous le conseiller, car c'est un jeu de baston qui tranche complètement avec ce que l'on connaît habituellement. N'oubliez pas non plus Ridge Racer !

TRAZOM



Sofia et son fameux coup tournant à l'aide de son fouet métallique. Mieux vaut ne pas traîner dans la coin...



À coups de cloques, c'est tout aussi efficace, non ?



Ringo est le barman de service. Avec sa grosse moustache et deux tatouages, il ne fait pas dans la dentelle. Et ça lui fait très mal !

GRAPHISMES

16

ANIMATION

De la 3D mappée extrêmement bien rendue. Notamment pour ce qui concerne les textures d'une beauté éblouissante. À voir !

ANIMATION

15

ANIMATION

Une fois que l'on a maîtrisé les personnages, ça va très vite ! Les zooms aussi bien que les rotations, défilent à la vitesse grand V.

MANIABILITÉ

15

MANIABILITÉ

Comme toujours dans ces cas-là, une petite prise en main est nécessaire avant de pouvoir se défouler. Les fatalités aux boutons "L" et "R" sont "supprimables" en option.

SON/BRUITAGE

15

SON/BRUITAGE

Mis à part que certaines voix ont été refaites, quelques musiques (voire toutes ?) ont été passées au synthétiseur "rock".

J'ADORE

J'ADORE

- De la 3D comme on en rêve.
- C'est très beau.
- Plein de personnages.
- Le 1er du genre sur PlayStation.

J'ADORE

J'ADORE

- Certaines voix ont été refaites à la sauce occidentale.
- Moins de punch qu'un Tekken.

90%



TRAZOM

EN RÉSUMÉ

Lorsque nous avons vu ce jeu pour la première fois dans sa version japonaise, nous étions comme des fous ! Aujourd'hui, quasiment un an après sa parution, ce n'est plus le même engouement. Tekken est passé par là, et la console (on le sait maintenant) est encore loin de ses limites. Battle Arena demeure tout de même un excellent produit que vous pouvez acheter les yeux fermés si vous voulez voir de très belles choses sur PlayStation.

AMICROPUCE

ORLEANS

19 rue Ste Catherine

Tel 38 68 15 50

TOURS

97 Avenue de Grammont

Tel 47 20 56 81

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

Tél. 38 68 15 50

Fax 38 54 87 14



K7 GOZITA

SPECIAL GOZITA

Art Book Gozita 149 F
K7 Vidéo PAL Gozita 149 F
ANIME COMICS Couleur Gozita 80 F

Enfin les exploits de GOZITA (la fusion de GOKU et VEGETA). Dans le dernier FILM au Royaume des morts

«Les fans vont se l'arracher»

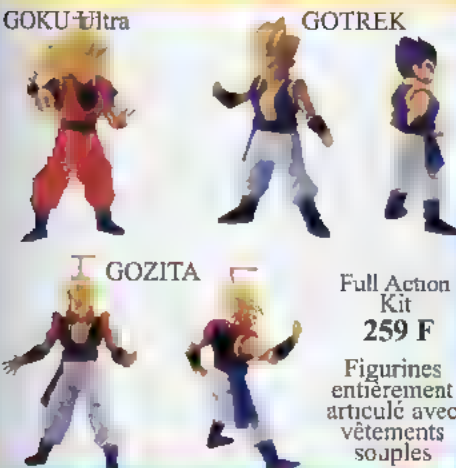


Comics GOZITA

Art Book DRAGON BALL Z Collector

Enfin 7 Art Book sur Dragon Ball Z relatant toutes les aventures des héros. Attention Série limitée

Vol 1 Complete illustrations 199 F
Vol 2 Story Guide 229 F
Vol 3 TV animation Part 1 199 F
Vol 4 World Guide 229 F
Vol 5 TV animation Part 2 Fin 11/95
Vol 6 Movies & TV Specials Fin 12/95
Vol 7 Dragon Ball Fin 01/96



Full Action Kit 259 F

Figurines entièrement articulées avec vêtements souples

Figurines Super Battle Collection



Figurines Résin Full Color 150 F le Set



Vol 1 99 F
Vol 2 99 F
Vol 3 99 F
Vol 4 99 F
Vol 5 99 F
Vol 6 99 F
Vol 7 99 F
Vol 8 99 F
Vol 9 99 F
Vol 10 150 F
Vol 11 129 F
Vol 12 129 F
Vol 13 129 F
Vol 14 129 F
Vol 15 129 F
Vol 16 129 F

Vol 6 Vol 7 Vol 8 Vol 9 Vol 10

Vol 11 Vol 12 Vol 13 Vol 14 Vol 15 Vol 16

Vol 17 Vol 18 Vol 19 Vol 20 Vol 21 Vol 22

Vol 23 Vol 24 Vol 25 Vol 26 Vol 27 Vol 28

Vol 29 Vol 30 Vol 31 Vol 32 Vol 33 Vol 34

Vol 35 Vol 36 Vol 37 Vol 38 Vol 39 Vol 40

Vol 41 Vol 42 Vol 43 Vol 44 Vol 45 Vol 46

Vol 47 Vol 48 Vol 49 Vol 50 Vol 51 Vol 52

Vol 53 Vol 54 Vol 55 Vol 56 Vol 57 Vol 58

Vol 59 Vol 60 Vol 61 Vol 62 Vol 63 Vol 64

Vol 65 Vol 66 Vol 67 Vol 68 Vol 69 Vol 70

Vol 71 Vol 72 Vol 73 Vol 74 Vol 75 Vol 76

Vol 77 Vol 78 Vol 79 Vol 80 Vol 81 Vol 82

Vol 83 Vol 84 Vol 85 Vol 86 Vol 87 Vol 88

Vol 89 Vol 90 Vol 91 Vol 92 Vol 93 Vol 94

Vol 95 Vol 96 Vol 97 Vol 98 Vol 99 Vol 100

Vol 101 Vol 102 Vol 103 Vol 104 Vol 105 Vol 106

Vol 107 Vol 108 Vol 109 Vol 110 Vol 111 Vol 112

Vol 113 Vol 114 Vol 115 Vol 116 Vol 117 Vol 118

Vol 119 Vol 120 Vol 121 Vol 122 Vol 123 Vol 124

Vol 125 Vol 126 Vol 127 Vol 128 Vol 129 Vol 130

Vol 131 Vol 132 Vol 133 Vol 134 Vol 135 Vol 136

Vol 137 Vol 138 Vol 139 Vol 140 Vol 141 Vol 142

Vol 143 Vol 144 Vol 145 Vol 146 Vol 147 Vol 148

Vol 149 Vol 150 Vol 151 Vol 152 Vol 153 Vol 154

Vol 155 Vol 156 Vol 157 Vol 158 Vol 159 Vol 160

Vol 161 Vol 162 Vol 163 Vol 164 Vol 165 Vol 166

Vol 167 Vol 168 Vol 169 Vol 170 Vol 171 Vol 172

Vol 173 Vol 174 Vol 175 Vol 176 Vol 177 Vol 178

Vol 179 Vol 180 Vol 181 Vol 182 Vol 183 Vol 184

Vol 185 Vol 186 Vol 187 Vol 188 Vol 189 Vol 190

Vol 191 Vol 192 Vol 193 Vol 194 Vol 195 Vol 196

Vol 197 Vol 198 Vol 199 Vol 200 Vol 201 Vol 202

Vol 203 Vol 204 Vol 205 Vol 206 Vol 207 Vol 208

Vol 209 Vol 210 Vol 211 Vol 212 Vol 213 Vol 214

Vol 215 Vol 216 Vol 217 Vol 218 Vol 219 Vol 220

Vol 221 Vol 222 Vol 223 Vol 224 Vol 225 Vol 226

Vol 227 Vol 228 Vol 229 Vol 230 Vol 231 Vol 232

Vol 233 Vol 234 Vol 235 Vol 236 Vol 237 Vol 238

Vol 239 Vol 240 Vol 241 Vol 242 Vol 243 Vol 244

Vol 245 Vol 246 Vol 247 Vol 248 Vol 249 Vol 250

Vol 251 Vol 252 Vol 253 Vol 254 Vol 255 Vol 256

Vol 257 Vol 258 Vol 259 Vol 260 Vol 261 Vol 262

Vol 263 Vol 264 Vol 265 Vol 266 Vol 267 Vol 268

Vol 269 Vol 270 Vol 271 Vol 272 Vol 273 Vol 274

Vol 275 Vol 276 Vol 277 Vol 278 Vol 279 Vol 280

Vol 281 Vol 282 Vol 283 Vol 284 Vol 285 Vol 286

Vol 287 Vol 288 Vol 289 Vol 290 Vol 291 Vol 292

Vol 293 Vol 294 Vol 295 Vol 296 Vol 297 Vol 298

Vol 299 Vol 300 Vol 301 Vol 302 Vol 303 Vol 304

Vol 305 Vol 306 Vol 307 Vol 308 Vol 309 Vol 310

Vol 311 Vol 312 Vol 313 Vol 314 Vol 315 Vol 316

Vol 317 Vol 318 Vol 319 Vol 320 Vol 321 Vol 322

Vol 323 Vol 324 Vol 325 Vol 326 Vol 327 Vol 328

Vol 329 Vol 330 Vol 331 Vol 332 Vol 333 Vol 334

Vol 335 Vol 336 Vol 337 Vol 338 Vol 339 Vol 340

Vol 341 Vol 342 Vol 343 Vol 344 Vol 345 Vol 346

Vol 347 Vol 348 Vol 349 Vol 350 Vol 351 Vol 352

Vol 353 Vol 354 Vol 355 Vol 356 Vol 357 Vol 358

Vol 359 Vol 360 Vol 361 Vol 362 Vol 363 Vol 364

Vol 365 Vol 366 Vol 367 Vol 368 Vol 369 Vol 370

Vol 371 Vol 372 Vol 373 Vol 374 Vol 375 Vol 376

Vol 377 Vol 378 Vol 379 Vol 380 Vol 381 Vol 382

Vol 383 Vol 384 Vol 385 Vol 386 Vol 387 Vol 388

Vol 389 Vol 390 Vol 391 Vol 392 Vol 393 Vol 394

Vol 395 Vol 396 Vol 397 Vol 398 Vol 399 Vol 400

Vol 401 Vol 402 Vol 403 Vol 404 Vol 405 Vol 406

Vol 407 Vol 408 Vol 409 Vol 410 Vol 411 Vol 412

Vol 413 Vol 414 Vol 415 Vol 416 Vol 417 Vol 418

Vol 419 Vol 420 Vol 421 Vol 422 Vol 423 Vol 424

Vol 425 Vol 426 Vol 427 Vol 428 Vol 429 Vol 430

Vol 431 Vol 432 Vol 433 Vol 434 Vol 435 Vol 436

Vol 437 Vol 438 Vol 439 Vol 440 Vol 441 Vol 442

Vol 443 Vol 444 Vol 445 Vol 446 Vol 447 Vol 448

Vol 449 Vol 450 Vol 451 Vol 452 Vol 453 Vol 454

Vol 455 Vol 456 Vol 457 Vol 458 Vol 459 Vol 460

Vol 461 Vol 462 Vol 463 Vol 464 Vol 465 Vol 466

Vol 467 Vol 468 Vol 469 Vol 470 Vol 471 Vol 472

Vol 473 Vol 474 Vol 475 Vol 476 Vol 477 Vol 478

Vol 479 Vol 480 Vol 481 Vol 482 Vol 483 Vol 484

Vol 485 Vol 486 Vol 487 Vol 488 Vol 489 Vol 490

Vol 491 Vol 492 Vol 493 Vol 494 Vol 495 Vol 496

Vol 497 Vol 498 Vol 499 Vol 500 Vol 501 Vol 502

Vol 503 Vol 504 Vol 505 Vol 506 Vol 507 Vol 508

Vol 509 Vol 510 Vol 511 Vol 512 Vol 513 Vol 514

Vol 515 Vol 516 Vol 517 Vol 518 Vol 519 Vol 520

Vol 521 Vol 522 Vol 523 Vol 524 Vol 525 Vol 526

Vol 527 Vol 528 Vol 529 Vol 530 Vol 531 Vol 532

Vol 533 Vol 534 Vol 535 Vol 536 Vol 537 Vol 538

Vol 539 Vol 540 Vol 541 Vol 542 Vol 543 Vol 544

Vol 545 Vol 546 Vol 547 Vol 548 Vol 549 Vol 550

Vol 551 Vol 552 Vol 553 Vol 554 Vol 555 Vol 556

Vol 557 Vol 558 Vol 559 Vol 560 Vol 561 Vol 562

Vol 563 Vol 564 Vol 565 Vol 566 Vol 567 Vol 568

Vol 569 Vol 570 Vol 571 Vol 572 Vol 573 Vol 574

Vol 575 Vol 576 Vol 577 Vol 578 Vol 579 Vol 580

Vol 581 Vol 582 Vol 583 Vol 584 Vol 585 Vol 586

Vol 587 Vol 588 Vol 589 Vol 590 Vol 591 Vol 592

Vol 593 Vol 594 Vol 595 Vol 596 Vol 597 Vol 598

Vol 599 Vol 600 Vol 601 Vol 602 Vol 603 Vol 604

Vol 605 Vol 606 Vol 607 Vol 608 Vol 609 Vol 610

Vol 611 Vol 612 Vol 613 Vol 614 Vol 615 Vol 616

Vol 617 Vol 618 Vol 619 Vol 620 Vol 621 Vol 622

Vol 623 Vol 624 Vol 625 Vol 626 Vol 627 Vol 628

Vol 629 Vol 630 Vol 631 Vol 632 Vol 633 Vol 634

Vol 635 Vol 636 Vol 637 Vol 638 Vol 639 Vol 640

Vol 641 Vol 642 Vol 643 Vol 644 Vol 645 Vol 646

Vol 647 Vol 648 Vol 649 Vol 650 Vol 651 Vol 652

Vol 653 Vol 654 Vol 655 Vol 656 Vol 657 Vol 658

Vol 659 Vol 660 Vol 661 Vol 662 Vol 663 Vol 664

Vol 665 Vol 666 Vol 667 Vol 668 Vol 669 Vol 670

Vol 671 Vol 672 Vol 673 Vol 674 Vol 675 Vol 676

Vol 677 Vol 678 Vol 679 Vol 680 Vol 681 Vol 682

Vol 683 Vol 684 Vol 685 Vol 686 Vol 687 Vol 688

Vol 689 Vol 690 Vol 691 Vol 692 Vol 693 Vol 694

Vol 695 Vol 696 Vol 697 Vol 698 Vol 699 Vol 700

Vol 701 Vol 702 Vol 703 Vol 704 Vol 705 Vol 706

Vol 707 Vol 708 Vol 709 Vol 710 Vol 711 Vol 712

Vol 713 Vol 714 Vol 715 Vol 716 Vol 717 Vol 718

Vol 719 Vol 720 Vol 721 Vol 722 Vol 723 Vol 724

Vol 725 Vol 726 Vol 727 Vol 728 Vol 729 Vol 730

Vol 731 Vol 732 Vol 733 Vol 734 Vol 735 Vol 736

Vol 737 Vol 738 Vol 739 Vol 740 Vol 741 Vol 742

Vol 743 Vol 744 Vol 745 Vol 746 Vol 747 Vol 748

Vol 749 Vol 750 Vol 751 Vol 752 Vol 753 Vol 754

Vol 755 Vol 756 Vol 757 Vol 758 Vol 759 Vol 760

Vol 761 Vol 762 Vol 763 Vol 764 Vol 765 Vol 766

Vol 767 Vol 768 Vol 769 Vol 770 Vol 771 Vol 772

Vol 773 Vol 774 Vol 775 Vol 776 Vol 777 Vol 778

Vol 779 Vol 780 Vol 781 Vol 782 Vol 783 Vol 784

Vol 785 Vol 786 Vol 787 Vol 788 Vol 789 Vol 790

Vol 791 Vol 792 Vol 793 Vol 794 Vol 795 Vol 796

Vol 797 Vol 798 Vol 799 Vol 800 Vol 801 Vol 802

Vol 803 Vol 804 Vol 805 Vol 806 Vol 807 Vol 808

Vol 809 Vol 810 Vol 811 Vol 812 Vol 813 Vol 814

Vol 815 Vol 816 Vol 817 Vol 818 Vol 819 Vol 820

Vol 821 Vol 822 Vol 823 Vol 824 Vol 825 Vol 826

Vol 827 Vol 828 Vol 829 Vol 830 Vol 831 Vol 832

Vol 833 Vol 834 Vol 835 Vol 836 Vol 837 Vol 838

Vol 839 Vol 840 Vol 841 Vol 842 Vol 843 Vol 844

Vol 845 Vol 846 Vol 847 Vol 848 Vol 849 Vol 850

Vol 851 Vol 852 Vol 853 Vol 854 Vol 855 Vol 856

Vol 857 Vol 858 Vol 859 Vol 860 Vol 861 Vol 862

Vol 863 Vol 864 Vol 865 Vol 866 Vol 867 Vol 868

Vol 869 Vol 870 Vol 871 Vol 872 Vol 873 Vol 874

Vol 875 Vol 876 Vol 877 Vol 878 Vol 879 Vol 880

Vol 881 Vol 882 Vol 883 Vol 884 Vol 885 Vol 886

Vol 887 Vol 888 Vol 889 Vol 890 Vol 891 Vol 892

Vol 893 Vol 894 Vol 895 Vol 896 Vol 897 Vol 898

Vol 899 Vol 900 Vol 901 Vol 902 Vol 903 Vol 904

Vol 905 Vol 906 Vol 907 Vol 908 Vol 909 Vol 910

Vol 911 Vol 912 Vol 913 Vol 914 Vol 915 Vol 916

Vol 917 Vol 918 Vol 919 Vol 920 Vol 921 Vol 922

Vol 923 Vol 924 Vol 925 Vol 926 Vol 927 Vol 928

Vol 929 Vol 930 Vol 931 Vol 932 Vol 933 Vol 934

Vol 935 Vol 936 Vol 937 Vol 938 Vol 939 Vol 940

Vol 941 Vol 942 Vol 943 Vol 944 Vol 945 Vol 946

Vol 947 Vol 948 Vol 949 Vol 950 Vol 951 Vol 952

Vol 953 Vol 954 Vol

PLAYSTATION

EDITEUR : NAMCOT/SONY
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1

CONTINUE : SAUVEGARDE
CARTE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : PLAYSTATION

Elle est sortie, ça y est ! La PlayStation est en France, et vous allez enfin pouvoir ressentir, moyennant finances, ce que l'on ressent depuis un an à la redac : ce plaisir intense de pouvoir jouer à des jeux d'enfer. De plus, il est sorti, ça y est ! Eh oui, Ridge Racer est lui aussi sorti, ça tombe bien... Cette adaptation du jeu d'arcade vous servira à deux choses, et les possesseurs de PlayStation avant l'heure le savent déjà : vous passerez d'agréables moments à jouer à un jeu d'arcade gratuitement, mais aussi vous pourrez étonner vos amis. Ridge Racer fait en effet office de démo pour montrer ce que peuvent être les jeux vidéo. Le jeu est en effet tellement beau graphiquement, tellement puissant au niveau sonore,

tellement inconcevable sur console, qu'il faut vraiment le voir pour le croire. La présence d'un unique circuit n'a pas trop d'incidence sur la durée de vie car, comme toutes les simulations de voitures, on passe le plus clair de son temps à tenter de battre des records. Ridge Racer est un petit bijou au même titre que son homologue sur Saturn, Daytona, et il m'est bien difficile de choisir entre ces deux jeux qui font office, en ce moment, de choix entre les deux consoles (outre les différences de prix). Quoi qu'il en soit, jouez ne serait-ce que quelques minutes à cette grande adaptation, et vous comprendrez que, pour un premier jeu, Namco a réalisé un petit miracle technique. Jetez-vous donc dessus ! **OLIVIER**



LE SOUCI DU DÉTAIL

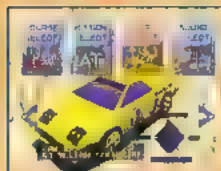
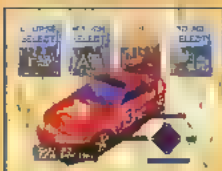
Même que la star technique du moment, vous pouvez vous arrêter sur les détails pour admirer les détails des bordes de route, des chantiers, ponts, avec des comités qui...

MODE "TIME TRIAL"

Lorsque vous jouez en mode "Time Trial", vous devez doubler l'unique adversaire du circuit qui est la voiture jaune. Vous l'apercevez sur ce cliché au loin. Par contre, vous ferez aussi connaissance avec la voiture noire...



RIDGE RACER



COMMENT ACCÉDER AU MODE "MIROIR"

Lorsque vous prenez le départ, laissez partir vos adversaires et démarrez un peu sans contrainte la rampe de démarrage. Faites un demi-tour et forcez tout droit vers le mur au milieu de la piste. Accélérez jusqu'à dépasser les 100 km/h, et vous aurez une surprise. Vous passerez à travers le mur et pourrez jouer au circuit sur lequel vous vous trouvez en mode "miroir", c'est-à-dire avec tous les décors, circuit compris, inversés selon une symétrie plane horizontale.



LE CAFARD !

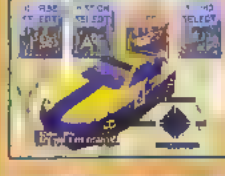
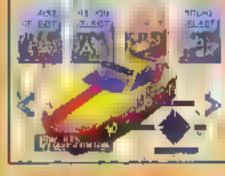
Lorsque vous fentez la course TT, vous doublez à un moment une mystérieuse voiture noire garée sur le côté et qui vous double ensuite à une vitesse vertigineuse. Dans ce dernier TT, il faut non seulement passer la voiture jaune pour être premier, mais aussi doubler le cafard. Plus évident, il faut s'arranger pour que ce bolide tienne dans les courbes sinueuses près du chantier. Passez en mode "vue de derrière" et bloquez-le en observant le passage. Dès que cette voiture vous touche, elle ralentit instantanément. Il vous suffit ensuite de foncer tout droit en restant vigilant. Plus facile à dire qu'à faire, croyez-moi.



Lorsque vous commencez les quatre courses du jeu à la première place, des médailles se placent sur chaque circuit à sélectionner; et vous voyez apparaître quatre nouveaux circuits bonus. Ces derniers consistent à reprendre les quatre premiers à l'arrivée avant un départ de la plage.



Malgré la présence d'un seul circuit, vous ne cesserez de battre des records, et de vous extasier devant cette conversion d'arcade des plus fidèles. Un must impossible à ignorer.



GRAPHISMES

19

C'est complètement délirant pour un premier jeu. La conversion est exceptionnelle et on a du mal à différencier graphiquement les deux versions.

ANIMATION

18

À part un léger ralentissement à la sortie du tunnel, tout est ultra fluide avec des voitures énormes et des décors en polygones, trop fluides !

MANIABILITÉ

18

D'une prise en main légèrement difficile, on contrôle ensuite à merveille les bolides de Ridge Racer.

SON/BRAITAGE

19

Les musiques ne sont pas très variées, mais d'une qualité excellente avec un Rotarhythm Moten spécialement hardcore. Les parents vont pleurer...



- L'arcade à la maison, gratuitement !
- Un réalisme époustouflant.
- La course aux records.



- Pas assez de circuits.
- Sinon, je ne vois rien d'autre.
- Non, c'est vraiment bien fichu !

93%

AMIE LE PRO. 43 57 96 27
11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)
LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS

ACHETEZ 500F de jeux d'occasion
GAGNEZ 1 JEU GRATUIT dans la colonne 100 F
ECHANGEZ 50F pour 1 jeu de votre choix

OCCASION - OCCASION - OCCASION - OCCASION

SATURN	(garantie 6 mois)	2400 F
249 F CLOCK WORK KNIGHT CALL RACER MISTERY MANSION MYST VIRTUA FIGHTER	290 F ASTA BATTLE MONSTER DEADGEARS TAMA VICTORY GOAL	349 F DAYTONA (VF) GRAND CHARGER PAZIER DRAGON VF PARODIUS VIRTUA HYLOIDE

PSX	(garantie 6 mois)	2400 F
249 F COSMIC RACE CYBERSLIDE PUZZLE SPACE GRIFFON TWINKET FEYERS	290 F KING FIELD MOTOR TOONS PARODIUS RAIDEN II	349 F GUNNER HEAVEN JUMPING FLASH KLEAK THE BLOOD RIDGE RACER

NEO GEO CD	(garantie 6 mois)	2400 F
149 F AERO FIGHTER II AERIAL FURY SPECIAL SANDORA SHODOWN SIDE KICK II TOP HUNTER	190 F ALPHA WAGON II ART OF FIGHTING II KING OF MONSTER II LAST RESORT NAM 1975	249 F GALASSIE DE L'ORÉO INUIT KING OF FIGHTER IV JANOUAI SHODOWN II NINJA JAMMER NOVELTY HEROES II JET

3 DO	(garantie 6 mois)	2000 F
150 F BURNING SOLDIER MONSTER MANOR SLATEL STAR CONTROL 2 WAY OF THE WARRIOR	200 F MEL OFF WORLD INTERCEPTION REBEL ASSAULT SANDORA SHODOWN SCHOCK WAVE	250 F FIFA KILLER NINJA KICK FOR SPEED ROAD RASH STREET FIGHTER II X

NEO GEO	(garantie 6 mois)	790 F
190 F ART OF FIGHTING BURNING FIGHT GHOST PILOT MAGICAL LORD NAM 1975	290 F BASE BAIL 2020 EIGHT MAN FATAL FURY II SUPER SIDE KICK WORLD HEROES II	390 F MUTATION NATION NINJA COMMANDO JANOUAI SHODOWN JENGO SPIN MASTER

MEGADRIVE	(garantie 6 mois)	390 F
75 F ALIEN STORM BATMAN RETURN BONDOZ BROS BUDDHAR CALIFORNIA GAMES CRASH DYNAMICS HOMER ALGHE MODERN WALKER SPEED BALL II STRIDER SUPER THUNDER BLADE	100 F DINO DEXY SOCCER ETERNAL CHAMPION EUROPEAN CLUB SOCCER FANTASIA FANTASTIC DIZZY FURASSICK PARK KICK OFF POLICY ROLLING THUNDER II U THAWT SOCCER WIZ & JET	150 F AGASS COOL SPOT DRAGON ECCO DOLPHIN MEGACOMANIA WICKETY MANIA WORTAL KOMBAT SHAO FU SONIC TINY TOONS

200 F ALADDIN BOYKING ECCO II FLASHBACK NBA JAM RBI JON STREET FIGHTER II TAKEMAN THUNDER FORCE II TIT & JAWS MINE TORTU FIGHTER TRUE ILIS	250 F ART OF FIGHTING BUBA & STICK DOCTOR ROBOTNIK DYNASTY WEAPOY NBA SHODOWN NHL 94 ROCKET KNIGHT SUBTERRANIA SYMBIOTE WOLF RINE X-MEN	300 F ALADDIN BOYKING BATMAN FOREVER BATMAN ARCADE MESA BOMBARDIER NHL 95 PETT SANPAPAS 94 PUNISHER SLIPPER WOLF RACER WITLES RACING
--	--	---

SUPER NINTENDO	(garantie 6 mois)	390 F
80 F ALADDIN BATMAN RETURN BILL LAMBER'S BASE JOE & MAC JURASSIC PARK MAGICAL LORD PRINCE OF PERSIA SUPER GLESTE SUPER GHOST TERMINATOR II	150 F ADAM'S FAMILY II AMAZING TEHIS ANOTHER WORLD ARLEAY COOL SPOT DINO DEXY SOCCER ECCO PROOF MAGICAL QUEST SPIDER MAN 2-MEN STREET FIGHTER II TURBO TINY TOONS	200 F BOMBER MAN CYBERNATOR DRAGON EQUINOX ERIC CANTOMA IOE & MAC II MARIO ALL STAR MR NUTZ SHAO FU SKYR JAZZ

150 F BLACK STORM ETERNAL FIGHT II JUNGLE BOOY JURASSIC PARK II KICK OFF II ES KATROUMPPS LORD OF RINGS L.T.P. II ROCK N ROLL RACING SPARSTER STREET KALER TORTLE FIGHTER	250 F ACTRAISER II DEMON CREST EARTHWORM JIM FIFA SOCCER INDIANA JONES LEMMINGS II MORTAL KOMBAT II NBA JES 95 PAC IN TIME SPARSTER SUPER METROID	350 F BATMAN FOREVER CHRONO TIGER CAPS DRAGON BALL Z II FINAL FANTASY II ILLUSION OF TIME MAGNET NIGHT & MAGN II PRINCE OF PERSIA SANDORA SHODOWN II SUPER THUNDER II X-MEN
---	--	--

AMIE RACHETE AU COMPTANT :
ORDINATEURS, CONSOLES, PERIPHERIQUES, CARTOUCHES, JOUEURS, JEUX, MULTIMEDIAS
NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE VOS CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC.
RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !

À RETOURNER À AMIE S.P.E.R.D.S. 11, bd Voltaire, 75011 PARIS

Noms : _____ Prénoms : _____ Adresse : _____

Code postal : _____ V. le : _____

Ma devise : _____

Tout sera pris sous TTC. Les garanties ne sont pas cumulables.

Je soussigné : _____ le : _____

Je soussigné : _____ le : _____

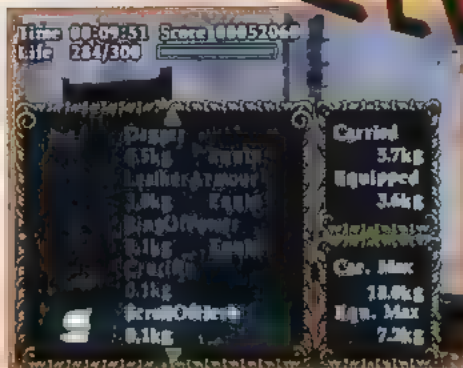
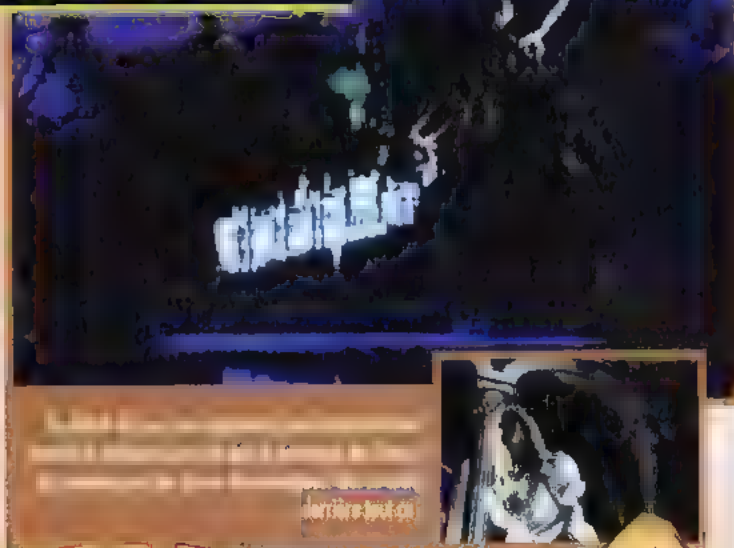
SATURN

EDITEUR : T&E SOFT
GENRE : ARCADE/AVENTURE
NOMBRE DE JOUEURS : 1

SPECIAL : ORIGINALITE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTINUE : SAUVEGARDES
DIFFICULTE : VARIABLE
EXISTE SUR : SATURN JAPONAISE

Tout allait bien dans ce petit village perdu à l'autre bout du monde. Vous savez, juste derrière cette colline là-bas. Mais non, pas celle-là... Oui ! Voilà, c'est ça, celle-là ! Je disais donc que tout allait très bien jusqu'au jour où s'est déroulé dans les parages, un phénomène étrange... Une princesse dont le nom n'a pas été révélé par le conteur de cette histoire, aurait été enlevée par des démons venus d'une dimension parallèle ! Leur but, on l'a su un peu plus tard, était de sacrifier cette jeune enfant pour la gloire de Satan lui-même ! Le règne du 666 allait enfin pouvoir commencer... Fort heureusement, un prince vaillant dont le nom ne nous a pas non plus été révélé (les héros sont décidément modestes), fut surpris par un grognement qu'il qualifia aussitôt de "machiavélique". C'est vous dire la portée de la chose. Alors lui, qu'est-ce qu'il fait : ni une, ni deux, il court dans la direction de ce phénomène inexplicable et... mystère... Toujours est-il que notre preux chevalier part à la recherche de cette gente damoiselle qu'il ne connaît même pas. Ce qui l'attend, nul ne l'a jamais vécu auparavant : des dragons à défier, des vampires, des zombies, des cachettes secrètes, des labyrinthes, des objets à utiliser, des pièges à éviter... Alors, prêt pour la grande explication ?

TRAZOM



Voici tout votre équipement, qui changera souvent durant votre périple : nouvelle épée, nouvelle armure, objets en tous genres, etc.



Vous avez enfin compris pourquoi vous ne pouvez pas aller plus loin. Vous avez enfin compris pourquoi vous ne pouvez pas aller plus loin.



Chaud devant, notre héros se retrouve dans les bras des démons.



EN RÉSUMÉ

Je ne pense pas qu'on puisse reprocher quoi que ce soit à l'originalité ou à la durée de vie de ce soft : l'ambiance y est sympathiquement glauque, et les boss ainsi que les labyrinthes sont nombreux. Sur la forme, c'est autre chose : il y a beaucoup trop de bugs et de scènes fouillées qui viennent ternir le produit. Si la technique avait suivi un peu plus...

GRAPHISMES

14

Bien sûr ils ne valent pas ceux d'un Virtua Fighter 2, mais toujours est-il qu'ils sont d'un niveau somme toute moyen.

ANIMATION

12

Il est difficile de porter un autre jugement que celui qu'il mérite réellement : c'est malheureusement beaucoup trop saccadé !

MANIABILITÉ

14

Un équilibre par moments pas mal de difficultés à faire exactement ce que l'on veut. C'est même parfois super fluide.

SON/SOUNDTRACK

16

Même si rien n'est original de ce côté-là non plus, les musiques sont classiques et les bruitages, bien que nombreux, sont hélas trop plats.

J'AIME

- Une ambiance morbide.
- Une assez longue durée de vie.
- En anglais, c'est plus simple !

J'AIME PAS

- Pas mal de bugs.
- Assez lent dans l'ensemble.
- Trop facile pour être.
- Dépassé techniquement.

84%

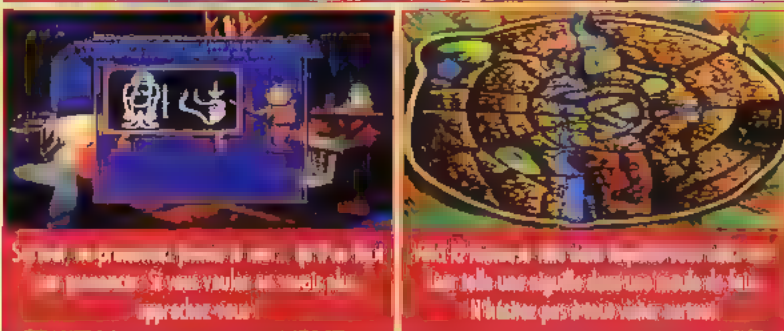
PLAYSTATION

ÉDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : AVENTURE
NOMBRE DE JOUEURS : 1

SPECIAL : SE JOUE À LA SOURIS
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
CONTINUE : SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
EXISTE SUR : PC CD-ROM

Discworld le jeu n'est pas le pur fruit du hasard : il est basé sur les fameux bouquins de Terry Pratchett, le créateur des "Annales du Disque-Monde", actuellement au nombre de 5 dans sa version traduite en français. Dans son univers complètement hallucinant créé par cet auteur qui ne l'est pas moins, la terre est plate comme un sou et repose sur une tortue géante appelée A' Tuin. Ne riez pas, c'est la vérité. Dans ce monde, vous dirigez Rincevent, un apprenti magicien complètement tarte, à qui l'on a confié une mission de la plus haute importance : bouter un dragon hors de Ankh-Morpok, la ville dans laquelle vous évoluez, et à l'occasion, déjouer un complot fomenté par une secte pour le moins mystérieuse... Dans la peau de Rincevent, vous allez donc explorer toute la ville à la recherche d'indices en tout genre, afin de comprendre le pourquoi du comment. Entre les dialogues loufoques (au fait, c'est Eric Idle, l'un des membres des Monty Python qui prête sa voix au "héros" !) grâce à cinq icônes ayant chacune une fonction, et les animations hilarantes, vous allez vous fendre la poire comme jamais ! En plus, le jeu est très beau (plus de couleurs que la version PC) et sa durée de vie fabuleusement longue. Je vous conseille tout de même de jouer avec la souris Sony...

TRAZOM



SCÉNARISTES

18

SCÉNARISTES

Une myriade de couleurs, un effort particulier fait sur les décors d'une grande beauté, et voilà un véritable régal pour les yeux !

ANIMATEUR

14

ANIMATEUR

Malgré quelques animations qui ralentissent un peu l'ensemble, elles demeurent sans grande faille. Un fait largement avec, quoi !

MONTAGE

18

MONTAGE

À la manette, je ne vous cacherais pas que c'est un peu lent. Mais à la souris, pour peu qu'en ait une, c'est comme sur PC !

CONCEPTION

18

CONCEPTION

Pour ce qui est des voix, c'est la perfection et les musiques sont très variées.

JURME

JURME

- Enfin un jeu d'aventure digne de ce nom !
- Des dialogues hilarants.
- Une durée de vie gigantesque !
- C'est très beau.

JURME

JURME

- Des animations un peu lentes.
- Il faut aimer le genre.
- La difficulté.
- Nombre de blocs de sauvegarde.

91%



EN RÉSUMÉ

Décidément, Psygnosis a mis le paquet ce mois-ci ! Tous ses titres, ou presque, sont de véritables petits bijoux. Discworld ne déroge pas non plus à la règle et s'inscrit d'ores et déjà comme le meilleur jeu d'aventure animé jamais réalisé sur une console. Espérons que la tendance, dans les prochains mois, sera encore plus tournée vers ce genre que l'on aime tant.

Super Nintendo

→ SUPER GAME BOY

299 F

ACTRAISER 2	299.00	KILLER INTINCT	499.00
ADDAMS FAMILY VALUE	399.00	LE LIVRE DE LA JUNGLE	299.00
BATMAN ET ROBIN	299.00	LE RETOUR DU JEDI	299.00
BATMAN FOR EVER	449.00	MANCHESTER UNITED FOOTBALL	399.00
BLACK HAWK	299.00	NBA JAM T.E	299.00
DEMOLITION MAN	349.00	NFL QUARTERBACK 95	299.00
DIRT RACER	399.00	N GEL MANSE. INDY	299.00
DOOM	499.00	OBEL X	495.00
DRAGON BALL Z 3 L'ULTIME MENACE	499.00	PR MAL RAGE	449.00
DONKEY KONG COUNTRY	449.00	SECRET OF MANA + GUIDE	449.00
EARTH WORM JIM	399.00	SUPER TURRICAN 2	399.00
FEREMAN FOR REAL	349.00	SPIDERMAN TV	299.00
FOREMEN	399.00	STAR GATE	299.00
HAGANE	449.00	SUPER BOMBERMAN 3	299.00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449.00	THEME PARK	399.00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	399.00	TIME COP	399.00
JUNGLE STRIKE	399.00	TOTAL FOOTBALL	399.00
JUDGE DREDD	399.00	VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	249.00
JUSTICE LEAGUE	399.00	WARLOCK	249.00

Genial !!!

● NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO :
PRIX 99 F - AVEC UN JEU ACHETE : 49 F
● AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT
● NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE :
PRIX 249 F



Promos

MICKEYMANIA

199.00

BUBSY	199.00
CANNON FODER	199.00
CLAYMATE	99.00
DAFFY DUCK	99.00
D NO D NIS SOCCER	149.00
DOUBLE DRAGON	149.00
DRAGON	149.00
EQUINOX	199.00
F1 POLE POSITION	199.00
FLASH BACK	199.00
GHOUL PATROL (ZOMBES 2)	199.00
HYPER V.BAL.	199.00
JIMMY CONNORS	149.00
JOHN MADDEN 95	199.00
JURASSIC PARK 2	199.00
LEGEND	199.00
LEMMINGS 2	199.00
LORD OF THE RING	199.00
MARIO WORLD	169.00
MARIO KART	199.00
MARIO ALL STAR	199.00
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	199.00
MEGAMAN X	199.00

MICHAEL JORDAN ADVENTURE	149.00
M CRO MACH NES	199.00
MORTAL KOMBAT	149.00
SUPER BOMBERMAN 2	199.00
NBA JAM T.E	299.00
PSG SOCCER	199.00
RISE OF THE ROBOT	149.00
ROBOCOP JS TERMINATOR	199.00
SHAQ FJ	149.00
SMASH TENNIS	199.00
STARWING	99.00
STREET RACER	199.00
SUPER INDIANA JONES	199.00
SUPER KICK OFF	129.00
SUPER R TYPE	99.00
SUPER PUNCH OUT	199.00
SUPER TENNIS	99.00
SYNDICATE	199.00
TINY TOON	149.00
TRUE LIES	249.00
VORTEX	149.00
WING COMMANDER 2	149.00
WORLD CUP JSA 94	199.00
WWF RAW	299.00

Megadrive

ALIEN SOLDIER (EUR)	399.00	NFL QUARTERBACK 95	299.00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	399.00	NHL 96 (EUR)	369.00
BATMAN FOR EVER (EUR)	399.00	NHLPA 95 (EUR)	299.00
BATMAN ET ROBIN (EUR)	379.00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379.00
DEMOLITION MAN (EUR)	299.00	PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	299.00
DRAGON BALL Z (JAP)	299.00	PHANTASY STAR 4 (JSA)	590.00
EARTH WORM JIM (EUR)	399.00	PRIMAL RAGE (EUR)	399.00
ECCO THE DOYPHIN 2	349.00	ROAD RASH 3 (EUR)	369.00
FEVER PITCH SOCCER (EUR)	399.00	RUGBY WORLD CUP (EUR)	249.00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	249.00	SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	399.00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	299.00	SPIDERMAN TV (EUR)	249.00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	299.00	SPYROU (EUR)	399.00
JOHN MADDEN 95	349.00	STAR GATE (EUR)	299.00
JUDGE DREDD (EUR)	349.00	STREET RACER (EUR)	349.00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	199.00	SYNDICATE (EUR)	299.00
KICK OFF 3 (EUR)	199.00	THEME PARK (EUR)	399.00
LIGHT CRUSADER (EUR)	449.00	TOTAL FOOTBALL	349.00
NBA JAM (EUR)	199.00	TRUE LIES (EUR)	199.00
NBA JAM T.E (EUR)	249.00	URBAN STRIKE (EUR)	299.00
NBA LIVE 95 (EUR)	249.00	VIRTUA RACING (EUR)	499.00

● ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F
● AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
● AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEEES : GRATUIT
● ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F
● AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88

LILLE

2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

STRASBOURG

6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

DOUAI

39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71

Super NES Usa

→ SUPER NES USA

+ Prise par tel + Prise paritel
+ 1 manette

690 F

BONKERS (M.CKEY)	199.00
CHRONO TRIGGER	549.00
EARTH BOUND + GUIDE	495.00
FINAL FANTASY 3	499.00
FIRE STRIKER	199.00
KING ARTHUR THE KNIGHTS	499.00
OBITS	299.00
OGRE BATTLE	495.00
ROBOTREK	495.00
SAMOURAI SHOWDOWN	449.00
SECRET OF THE STAR	TEL
SOUL BLAZER ILLUSION OF GAIA	349.00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	
EXIT STAGE 64	299.00
TETRIS 2	299.00
JLT MA FALSE PROPHET	199.00



Promos

FATAL FURY	149.00
JOHN MADDEN 95	179.00
MEGAMAN SOCCER	149.00
PRINCE OF PERSIA	149.00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299.00
SUPER TURICAN	99.00
VORTEX	149.00
WARIO WOODS	199.00
X ZONE (SUPERSCOPE)	49.00

Megadrive



Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99.00
ATOMIC RUNNER (EUR)	99.00
BUBSY (EUR)	149.00
BART'S NIGHTMARE (EUR) (SIMPSONS)	99.00
BLOOD SHOT (EUR)	199.00
BUSSY 2 (EUR)	199.00
CHAKAN (EUR)	129.00
DRAGON (EUR)	149.00
ETERNAL CHAMPION (EUR)	149.00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	99.00
JAMES POND 3 (EUR)	99.00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	149.00
LEMMINGS 2 (EUR)	199.00
LETA ENFORCER + PISTOLET (EUR)	199.00
LOTUS 2 TURBO CHALLENGE (EUR)	129.00
MICKEYMANIA (EUR)	199.00
MORTAL KOMBAT II	199.00
MR NUTZ (EUR)	149.00
PETE SAMPRAS (EUR)	149.00
PITFALL (EUR)	199.00
RISE OF THE ROBOT (EUR)	129.00
SHAQ FL (EUR)	169.00
STAR GATE (EUR)	199.00
SUPER KICK OFF (EUR)	99.00
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	299.00
TALMIT ADVENTURE (EUR)	99.00
TRUE LIES (EUR)	199.00
TWO CRUDE DOLDS (EUR)	199.00
WORLD CUP JSA 94 (EUR)	149.00

Super Famicom

DRAGON BALL Z 4 ACTION GAME 3	299.00
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	399.00
DRAGON BALL Z 6 (AVENTURE 2)	599.00
NOSFERATU	299.00
RAMNA 1/2 4	199.00
SAIKEN DENTSETSU 3 SECRET OF MANA 2199.00	
SUPER MARIO WORLD 2	599.00



Promos

DRAGON BALL Z 4 ACTION GAME 3	299.00
DRAGON BALL Z 5 (aventure)	399.00
FATAL FURY SPECIAL	299.00
RAMNA 1/2 4	199.00
ART OF FIGHTING	149.00
RUSHING BEAT	99.00
RUSHING BEAT SHURA	149.00
SPACE ACE	99.00
SUPER METROID	199.00

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU	1290.00
GALACTIC PINBALL	299.00
MARIO TENNIS	299.00
PANIC BOMBER	299.00
RED ALARM	299.00
TELEBOXXER	299.00
VERTICAL FORCE	299.00

Accessoires

→ 2 MANETTES SANS FIL PRO6	299 F
→ SUPER ADVANTAGE ASCII	149 F
→ MANETTE ASCII	99 F
→ ACTION REPLAY pour SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE	395 F
→ ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO	129 F
→ ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour MEGADRIVE	199 F

SUPER GAME MAGE + 379 F

Articles DBZ

BATTLE COLLECTION 1 à 9	79 F
10 à 16	129 F
STICKERS	5 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
T SHIRT	79 F
HERO COLLECTION 3	30 F / sachet
CASQUETTE	59 F
SHORT	99 F
LOT DE 3 SLIPS	59 F
TRADING CARTE (SACHET DE 12)	50 F

CASSETTES VIDEO FRANÇAISE

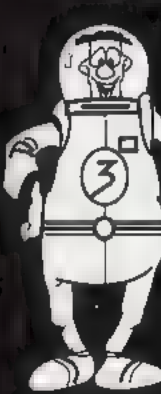
N° 11	129 F
DRAGON BALL LE FILM	129 F

Sega 32 X

→ SEGA 32X 890 F

COSMIC CARNAGE	449.00
DOOM	449.00
NBA JAM T.E	349.00
SPACE HARRIER	449.00
STAR WARS	449.00
SUPER MOTOCROSS	449.00
VIRTLA RACING DE LUXE	449.00
WWF RAW	349.00

ESPACE 3 games



DOUAN

39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 7

Neo Geo

→ TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL,
SAMOAII, WORLD HEROES JET,
ART OF FIGHTING 2 20.000

CDI
CDI 450 + 3 JEUX + CARTE
VIDEO + 7TH GUEST 3290 F
TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS
PRIX. LISTE SUR DEMANDE

Jaquar

JUBSY	359 00	DRAGON LA VIE DE	RAYMAN	449 00	
JRITA SPORT FOOTBALL	299 00	BRUCE LEE	299 00	SENS BLE SOCCER	359 00
JRITA SPORT FOOTBALL	299 00	444 BACK	399 00	SYNDICATE	359 00
JANNON FODDER	359 00	HOVER STRIKE	399 00	THE ME PARK	399 00
THE SKEKED FLAG II	299 00	IRON SOLDIER	399 00	ULTRA VORTEX	449 00
CLUB DRIVE	199 00	KAS JMI NINJA	399 00	VAL D'ISERE	399 00
DOOM	449 00	PINBALL FANTASIES	349 00	ZOO 2	349 00
DOOM II	449 00	POWER DRIVE	449 00	MANETTE	299 00

Playstation

→ PLAYSTATION (EUR) + 1 MANETTE 2099 F
→ PLAYSTATION (JAP) + 1 JEU AU CHOIX 2990 F
PAL RVB PLEIN ECRAN
→ ADAPTATEUR TEL

3X3 EYES	590.00	METAL JACKET	499.00	DESTRUCTION DERBY	369.00
ACTION COMBAT	499.00	NIGHT STR KEEPER	549.00	DISWORLD	349.00
AGE REPLAY	299.00	PARODIUS	499.00	HYPY FORMATION	
ARC THE LAD	499.00	PHANTASIA	499.00	SOCCKER	349.00
BOXER ROAD	499.00	RACEN PROJECT	499.00	JUMP NG FLASH	349.00
COSMIC RACE	499.00	RAYMAN	499.00	KILEAK THE BLOOD	349.00
CRIME CRACKER	499.00	RIDGE RACER	499.00	MORTAL KOMBAT 3	399.00
DRAGON BALL Z	499.00	SPACE GRIFFON VFS	499.00	NBA JAM TE	349.00
FORMATION SOCCER	590.00	STAR BLADE	499.00	NOVASTORM	349.00
GOKU DENTSETSJ	499.00	STREET FIGHTER REAL BATTLE	499.00	OFF WORLD	
GROUND STROKE	499.00	TEKKEN	499.00	INTERCEPTOR	349.00
GUNDAM	549.00	TOSH N DEN	399.00	RAPID RELOAD	349.00
GUNNER HEAVEN	499.00	TWIN BEF	499.00	RAYMAN	369.00
JOYSTICK	590.00	TWIN GODSS	499.00	R DGE RACER	369.00
JUMP NG FLASH	499.00	VAMPIRE	549.00	TOSH N DEN	349.00
K LEAK THE BLOOD	499.00	WINNER E.EVEN	499.00	TOTA. ECL PSE	
KING OF F.	549.00	ZERO DIVIDE	499.00	TURBO	349.00
MAGIC BEAT WARRIOR	499.00				
MANETTE	299.00	JEUX EUROPEENS		SUPER STREET	
MEMORY CARD	249.00	3D JEMINGS	349.00	FIGHTER	349.00
		3D JEMINGS	349.00	WIPEOUT	369.00

Mega CD

BATMAN RETURN	99.00
K.D. ON STE	99.00
MORTAL KOMBAT (EJR)	199.00
NBA JAM (EJR)	299.00
NHL 94	99.00
STARBLADE (ELR)	199.00
SUPREME WARRIOR (EJR)	199.00
TERMINATOR EJR	99.00

Saturn

➔ SATURN VF + VIRTUA FIGHTER 2990 M

GENIAL ACTION REPLY + AMAPATEUR + MEMORY CARD 3 on 1	300 F
AMAPATEUR POUR JEU JAPONAIS	340 F
\$1 VOUS ACHETEZ UN JEU	280 F
ARCADE RACER (EUR, RUG (EUR)	449 00
CLOCK WORK KNIGHT (EUR)	349 00
CLOCK WORK 2 (JAP)	499 00
DAEDALLUS (JAP)	490 00
DAYTONA USA (EUR)	449 00
DIGITA. PINBALL (EUR)	399 00
GRAN CHASER (JAP)	490 00
MYST (USA)	499 00
NBA JAM TE (EUR)	369 00
OFF WORLD INTERCEPTOR (EUR)	369 00
PANZER DRAGON (EUR)	449 00
PEABE BEACH GOLF (EUR)	399 00
SHINOB (JAP)	490 00
SLAM PUNK (JAP)	549 00
SHIN NG V SDOM (JAP)	499 00
STREET FIGHTER REAL BATTLE (JAP)	499 00
STREET FIGHTER (EUR)	349 00
SUIKO EMBO (JAP)	399 00
SJPER PINBALL (JAP)	399 00
V CTORY GOAL (JAP)	399 00
V EWPOINT JSA	499 00
WIRTUA FIGHTER REM X (JAP)	449 00
VIRTJA RAC NG (JAP)	349 00
VIRTJA VOLLEY BALL JAP	429 00

Neo Geo CD

➔ NEO GEO CD + KING OF FIGHTER 95 2990 F

3 COUNT BOUT	399.00
AERO FIGHTER 2	299.00
AGGRESSOR OF DARK COMBAT	299.00
ALFA MISSION 2	349.00
ART OF FIGHT NG 2	399.00
BASEBALL 2020	399.00
BASEBALL STAR 2	399.00
BEYOND THE FRONT	299.00
DOUBLE DRAGON	449.00
FATAL FURY SPEC AL	349.00
FATAL FURY 3	449.00
FOOTBALL FRENZY	399.00
GALAXY FIGHT	399.00
GHOST PLOT	399.00
KARNOV'S REVENGE	399.00
KING OF FIGHTER 94	449.00
KING OF FIGHTER 95	449.00
KING OF MONSTER 2	399.00
LAST RESSORT	399.00
MAGICIAN LORD	399.00
MULTIATION NATION	449.00
POWER SPIKES 2	399.00
PUZZLE BOBBLE	399.00
ROBO ARMY	399.00
SAMOURA SHOWDOWN	299.00
SAMOURA SHOWDOWN 2	449.00
SENGOKU 2	399.00
STREET HOOP	449.00
SUPER SIDEKICK 2	399.00
SUPER SIDEKICK 3	449.00
TOP HUNTER	399.00
TOP PLAYER GOLF	299.00
TRASH RALLY	399.00
VIEWPOINT NT	399.00
WINDJAMMER	399.00
WORLD HEROES PERFECT	449.00
WORLD HEROES II JET	399.00

BON DE COMMANDE à envoyer à **ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22**

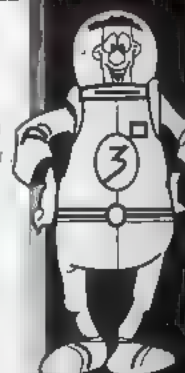
CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port (jeux 25 F consoles & accessoires)	
TOTAL A PAYER	

Signature _____

Les chèques doivent être libellés à ordre de ESPACE 3 VPC.

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Prix variables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la promotion - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles



R E P O R T A G E
B E N E F I T



DREAM

Quoi de neuf à l'ombre des palmiers de Rodeo Drive - L.A. ? Richard Gere et Julia Roberts y ont usé leurs semelles dans *Pretty Woman* un beau jour de 1990, mais aujourd'hui ?

Le vent du changement - de la révolte - glisse sur les palmes et dévalise sans aucune retenue les noms des instigateurs du nouvel ordre médiatique mondial.

Les tympans des autochtones frémissent en entendant ces chuchotements annonciateurs de tourments dans les hautes sphères et celui de Dream/orks SKG figure parmi les noms les plus couramment cités. 3 pour Spielberg qui n'est plus la peine de présenter, 4 pour Katzenberg, ex-Disney et 3 pour Geffen, ex-Geffen Records. Dream/orks ou le conte à la sauce hollywoodienne de trois petites personnes millionnaires aux dents plus longues encore que celles du loup !



WORKS



près la Guerre Picrocoline de Rabelais, la Guerre de Cent Ans et la Guerre Froide, arrive aujourd'hui la Guerre des Moguls ! Non, non, ces gremlins et autres mogwais, ces petites bêtes hystériques créées par Joe Dante en 1984 ne s'apprêtent nullement à envahir la planète ! Un «mogu» en anglais est un magnat, un super Bernard Tapie qui brasse des millions - des milliards ? - de dollars. Or, depuis quelques temps de là, Hollywood en particulier et les USA en général - les cinq continents d'ici la fin de l'année - sont le théâtre d'affrontements féroces entre les puissants de ce monde. Dire que tout a commencé durant l'été '94...

Une baby major nommée DreamWorks SKG

dreamWorks SKG, céquoico ? Née, d'une certaine manière, de la frustration de son fondateur Jeffrey Katzenberg, cette société de production qui pèse 13 milliards de francs après seulement un an d'existence et avant même toute activité (l'équivalent de la valeur en Bourse de Canal+) s'annonce comme le premier studio hollywoodien multimédia de l'Histoire ! Après dix-neuf ans de bons et loyaux services sous les ordres de Michael Eisner, big boss de la Walt Disney Company, et devant le refus de celui-ci de le laisser devenir son bras droit, Jeffrey Katzenberg divorce brutalement d'avec Mickey un beau jour d'été '94. Cet homme d'une quarantaine d'années auquel Disney doit en grande partie des succès au box-office comme *Pretty Woman*, *Aladdin* et plus récemment *Le Roi Lion* (300 millions de dollars de recettes rien qu'aux States + 450 millions de dollars récupérés après deux semaines d'exploitation en vidéo) réagit deux mois plus tard en annonçant la création de DreamWorks SKG, S pour Spielberg et G pour Geffen, ses deux associés.

Jurassic Park, Le Roi Lion et Nirvana sont sur un bateau...

Iors d'un dîner à la Maison Blanche en octobre 1994, les trois mogus ont donc scellé leur alliance, entourés d'illustres personnages comme Robert Iger (patron d'ABC) et Boris Yeltsin. Pour ceux qui ne connaissent





Steven Spielberg

**Profession:
DreamWorker**

Cet homme qui fêtera son quarante-huitième anniversaire le 27 décembre prochain est indéniablement le réalisateur-producteur le plus célèbre du monde... et probablement le plus riche de la profession (Jurassic Park est le succès n°1 de l'histoire du cinéma avec plus de 913 millions de dollars de recettes au box-office international !). DreamWorks lui donne l'opportunité de créer son propre studio, alors que pendant vingt-sept ans, il a été contraint d'en louer un à Universal pour les films Amblin Entertainment, sa société de production. 200 millions de dollars sont déjà prévus pour la construction de ce «dream movie studio». «Et si l'on ne peut sortir dix bons films par an», dit-il, «nous n'en ferons pas pour autant cinq bons et cinq mauvais. Ce qui importe, c'est la qualité du produit.»

David Geffen

**Profession:
DreamWorker**

David Geffen a revendu sa société de disques, Geffen Records, à MCA en 1990, et cependant il ne la quitte pas totalement dans la mesure où DreamWorks et MCA-Universal ont signé récemment un accord. MCA distribuera à l'étranger tous les films produits par DreamWorks, et prendra en charge la distribution vidéo dans le monde entier. Les disques de DreamWorks seront eux aussi distribués par une filiale de MCA, UniDistribution. Enfin, les parcs Universal (où se trouve l'attraction Retour vers le Futur) profiteront également du rapprochement DreamWorks-MCA. Geffen ne fait ça apparemment que pour le fun ! À Hollywood, des rumeurs feraient d'ailleurs état d'une éventuelle lassitude d'ici deux ans. Mauvaises langues ou pas, le succès de DreamWorks dépend énormément de la stabilité du trio !

pas encore David Geffen, cet homosexuel quadragénaire - il ne s'en cache pas - est le fondateur de Geffen Records, label sans lequel des groupes comme les Eagles, Guns N' Roses ou encore Nirvana n'auraient peut-être jamais connu les feux de la rampe. Les DreamWorkers ont chacun investi à bagatelle de 33,3 millions de dollars dans l'affaire. Et si l'on parle de «bus fare» (le prix d'un ticket de bus) pour Spielberg et Geffen, Katzenberg, lui, a dû hypothéquer ses biens afin de réunir une telle somme. Mais le jeu en vaut la chandelle, et des investisseurs du monde entier essayent vainement ou avec succès de venir se greffer à ce studio pour le moment virtuel. Les risques encourus ne sont toutefois pas des moindres comme l'affirme Robert Daily, président de Warner Bros. : «Personne n'a réussi à mettre sur pied un gros studio à Hollywood depuis plus de cinquante ans (...)»

Carré d'as moins un

Steven et moi avons amassé tellement d'argent», avance David Geffen avec un haus-

sement d'épaules, «que quiconque souhaiterait tout dépenser ou tout utiliser n'y parviendrait pas. L'un et l'autre, nous avons placé notre capital, et pour l'heure nos agents jouent avec. Par conséquent, je ne compte pas m'investir dans DreamWorks pour toucher un autre milliard (de dollars). Ce qu' m'intéresse, c'est la façon dont nous allons y arriver.» Mais qu'envisagent de faire nos trois énergumènes pour toucher le jackpot ? DreamWorks SKG est un «studio multimédia». Ses activités, multiples et variées, s'étendent de la réalisation et production de films, de shows TV et de longs-métrages d'animation à l'enregistrement de disques, la conception de jouets, de produits éducatifs, de jeux vidéo, voire la construction de parcs d'attractions. Tout un programme en perspective ! De fait, les volontaires désirant être du voyage ne manquent pas à l'appel. Paul Allen, co-fondateur de Microsoft, a déjà investi 500 millions de dollars de sa poche en échange de 20 % des parts. Et il n'est pas venu seul...

Bill Gates alias le Joker

La Chemical Bank, banque américaine, HBO, chaîne US câblée diffusant des films à longueur de journée, MCA-Universal et depuis peu... Bill Gates (l'homme le plus riche du monde hors rois, émirs...) sont sur la liste des partenaires de DreamWorks (car il y en a d'autres). Pour résumer, Spielberg, Katzenberg et Geffen disposent déjà d'une ligne de crédit bancaire de 1 milliard de dollars sur huit ans et d'un montant équivalent de capitaux propres avant même que leur usine à rêves n'ait fabriqué quoi que ce soit ! L'édifice repose donc essentiellement sur la notoriété - et le savoir-faire - des trois moguls. Incroyable, mais vrai... car «américain» ! Quant à Billow, l'homme au

compte-chèque de 12 milliards de dollars, il a signé un accord en mai dernier unissant DreamWorks à Microsoft pour la création d'une société au capital de 30 milliards de dollars chargée de développer et distribuer des programmes multimédias interactifs. Les jeux vidéo n'ont donc pas été oubliés. Pour preuve, nous avons récemment appris que certains développeurs de jeux vidéo français - cocorico ! - dont nous devons taire les noms ont été démarchés par des agents de DreamWorks. Une affaire à suivre de très près...

«Tu ne tueras point»

mais au fait, qui fait quoi ? Outre les jeux vidéo et plus largement les programmes interactifs très appréciés de Spielberg, la multitude de domaines auxquels s'intéresse la Dream Team hollywoodienne a naturellement nécessité un découpage des tâches rigoureux. En simplifiant, Geffen s'occupe de la partie "musique" pendant que ses deux acolytes se focalisent sur le "cinéma", les "films d'animation" et la "télévision". Spielberg bénéficie d'un budget de 800 millions de dollars pour produire vingt-quatre longs métrages (dix par an environ) d'ici la fin du siècle ; alors

que Katzenberg, à la tête du département "animation", s'est vu allouer la somme de 200 millions de dollars. Deux dessins animés sont d'ailleurs en préparation. Le premier, *The Prince of Egypt* d'après l'histoire des Dix Commandements, est annoncé pour Noël 1998 avec une bande originale signée Stephen Schwartz (*Pocahontas*) et Hans Zimmer (*Le Roi Lion*). Suivront *El Dorado* : Cortez and the City of Gold dont nous ne savons rien. Enfin concernant les activités télévisuelles, diverses émissions en "live" seront diffusées en exclusivité suite à un accord sur le réseau américain ABC. Et l'Europe, dans tout ça ?

Pendant ce temps, entre L.A. et New York...

pourquoi diable est-il question de «guerre des mogus» en début d'article ? Tout semble être pour le mieux dans le meilleur des mondes, comme disait mon ami Lebniz, pour DreamWorks et les DreamWorkers, alors de quelle guerre s'agit-il ? Le 31 juillet dernier, Disney s'est approprié la société Capital Cities/ABC pour la modique somme de 19 milliards de dollars, devenant ainsi le plus

Jeffrey Katzenberg

Profession : DreamWorker

Les objectifs de Katzenberg vis-à-vis de DreamWorks sont multiples. Il veut constituer de toutes pièces une énorme entité essentiellement gérée par des artistes, des créatifs au lieu des habituels avocats et autres financiers. Utopique ? Pas forcément. Chaque employé sera d'ailleurs actionnaire de la société. Bien qu'ayant hypothéqué ses biens (son ranch, notamment), tous les espoirs sont permis pour ce passionné d'animation qui a redoré le blason de la Walt Disney Company lorsqu'il y officiait en tant que n°2. Attention toutefois, car il s'attaque à un marché (celui de l'animation) largement dominé par Disney ! La concurrence promet d'être rude d'autant que la Fox se lance sur le créneau, avec un film intitulé *Anastasia* (réalisé par Don Bluth et Gary Goldman auxquels on doit déjà les Fievel) dans lequel Meg Ryan prête sa voix. Sortie prévue pour le printemps 1997.

Bill Gates

Profession : Vendeur de Windows 95 Futur Maître du monde

De passage à Paris pour la promotion du nouveau système d'exploitation pour PC, Windows 95, Bill Gates n'a pas répondu aux questions concernant ses activités avec DreamWorks. Tout ce que l'on sait des relations qu'il entretient avec le trio tient en ces termes : «Microsoft ne prend pas un «non» pour réponse», affirme Katzenberg, «S'ils ne peuvent entrer par la porte principale, ils essayeront par celle de derrière, par le toit ou la cave. C'est aussi notre manière de procéder, donc je l'admets volontiers.» Toujours est-il que des accords entre Gates et DreamWorks ont été signés (se référer à l'article). Let's wait and see !



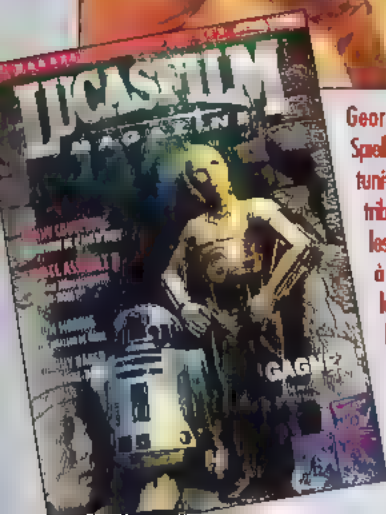
ARTICLES COMMANDÉS		PRIX
1	CADEAU Une PP Card 27 DRZ offerte pour toute commande reçue avant le 31/10/95	Gratuit
2		
3		
4		
5		
CADEAU 4 PP Card 27 DIZ supplémentaires pour toute commande de plus de 350F reçue avant le 31/10/95		Gratuit
Catologue couleur gratuit même si vous ne commandez pas		Gratuit
NOM _____ PRÉNOM _____ ADRESSE _____ CODE P _____ VILLE _____ P1095 _____		
Date de naissance _____		



gros groupe média du monde. Ce deal impose Michael Eisner, 54 ans, comme le businessman le plus puissant du monde. Problème n°1 : DreamWorks ayant signé un accord avec ABC peu de temps avant le rachat par Disney, Katzenberg dépend une nouvelle fois de son ancien patron ! Sans compter que David Geffen et Michael Eisner sont des ennemis jurés...

Problème n°2

I Le second pavé dans la mare se nomme Michael Ovitz. À 48 ans, le fondateur de la Creative Artists Agency (CAA) en 1975, qui est aussi l'homme le plus courtisé d'Hollywood - il conseille et représente les plus grandes stars et négocie les plus gros contrats comme le rachat de Columbia par Sony - a pris la place de bras droit d'Eisner courant août. Or, Ovitz a été volontairement écarté de DreamWorks par manque d'affinités entre lui et Spielberg. Ovitz a pourtant été l'agent du réalisateur pendant de nombreuses années... Michael Ovitz prend donc sa revanche, d'autant plus qu'il risque prochainement de succéder à Michael Eisner, gravement malade. Si, dans une semaine ou deux, une série TV intitulée «La Guerre des Moguls» est programmée un soir à 20h30, ne soyez donc pas étonné ! Mieux vaut toutefois garder la tête froide car tout ce tintamarre ne se passe pas si loin de chez nous !



George Lucas, ami de longue date de Steven Spielberg, s'exprime ainsi : «DreamWorks, c'est l'opportunité de renouveler l'ensemble du système de distribution de tout un tas de produits comme les jouets, les jeux vidéo, etc.» Lucas pourrait bien consentir à laisser les prochains épisodes de Star Wars entre les mains de DreamWorks pour la distribution sur le territoire américain, soit dit en passant. Mais vous en saurez plus en lisant le deuxième numéro de Lucasfilm Magazine (renseignements : Lucasfilm Magazine - 20, rue du Capitaine Ferber, 75020 Paris).



APRÈS LA COLLECTION DES FILMS DE

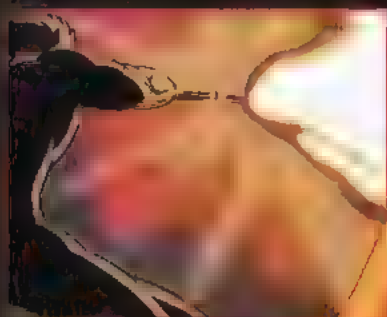
DRAGON BALL Z



PRÉSENTE

COBRA

VERSION FRANÇAISE
INTÉGRALE



DÉJÀ DISPONIBLE

Volume 1

Volume 2

**RETROUVEZ POUR LA PREMIÈRE FOIS EN VIDÉO,
TOUS LES ÉPISODES DE CETTE SÉRIE CULTE.**

EN VENTE DANS LES BOUTIQUES SPÉCIALISÉES, FNAC, VIRGIN MEGASTORE
REVENDEURS, CONTACTEZ NOUS : I.D.E. / AK VIDÉO - (16.1) 49.39.01.66

Comment ça marche ?

Et voilà la suite de notre dossier sur les jeux 3D. Après les exemples de polygones mappés ou éclairés par le génie de l'équipe de Pierre Adane le mois dernier, nous repartons dans le monde sans pitié de la troisième dimension. Maintenant que vous avez compris ce qu'est un polygone, plongez-vous dans l'histoire de cette nouvelle technique et apprenez ce que doit supporter un développeur de jeu vidéo en 3D sur console. Oyez braves gens, oyez l'histoire des jeux vidéo 3D.. Encore merci à Pierre Adane et rendez-vous au mois prochain pour de nouvelles aventures.

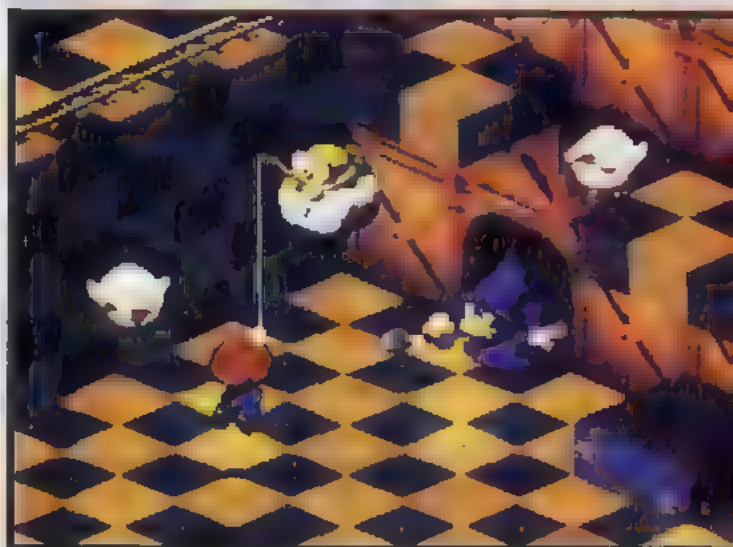
CHAPITRE 2

Avant de parler 3D, parlons de ce qui est arrivé avant la 3D en matière de jeux vidéo, ce que l'on appelle la 2D. En fait, vous devez savoir que tout ce qui passe sur un écran télé est en 2D. En fait, la 2D n'est qu'une carte mémoire gérée par un microprocesseur, on parle alors de bitmap. Ce que l'on appelle la 3D consiste à afficher des formes géométriques dessinées de la même façon que pour de la 2D (dans un plan) mais qui aboutissent pour l'œil à des formes en trois dimensions. On a des triangles, des rectangles, des cubes, des polygones et tout ce qui existe en géométrie. D'un point de vue purement technique, on peut trouver des jeux en 3D sur toutes les machines, même les 8 bits. D'ailleurs, l'utilisation de cette technique de représentation des graphismes n'est pas nouvelle. Sur les plus anciens micros 8 bits, on trouve des jeux datant de 15 ans dont les décors sont en 3D, en général en fil de fer ou en flat (cf. Docpad du mois dernier).

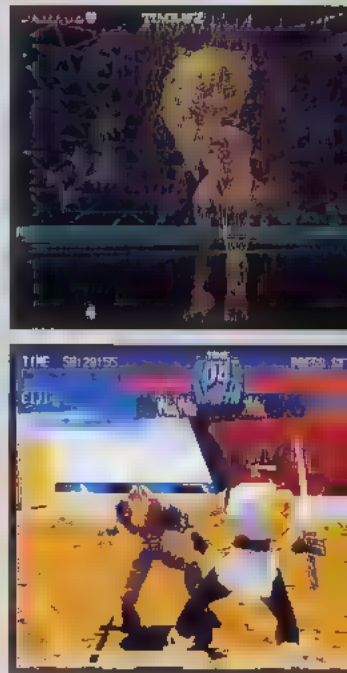
Et Dieu dit :
que le triangle soit...

Au niveau du fonctionnement des machines, il y a eu beaucoup d'évolution en ce qui concerne les méthodes d'affichage de formes 3D. Dans un premier temps, on imagine un seul triangle rempli d'une couleur. En utilisant plusieurs de ces triangles, un grand nombre, on peut créer une forme complexe comme un morceau de mur ou même d'humain. Ensuite, on peut

L'histoire



rajouter des effets de lumière comme le Gouraud Shading et autres. Il faut définir son triangle dans l'espace avec des coordonnées x , y , z . Même si le triangle finit par être plaqué sur un écran 2D, il est nécessaire d'entrer ses 3 coordonnées dans l'espace afin de permettre au programme du jeu (les routines de gestion de polygones et le moteur principal du jeu) de bien contrôler la totalité du triangle. On pourra ainsi vraiment donner l'illusion au joueur qu'il s'agit d'un triangle qui bouge dans l'espace. On utilise ensuite toute une batterie de calculs mathématiques (calculs de matrices pour ceux qui ont dépassé le stade de l'école primaire) pour gérer les rotations sur les trois axes et les translations ou projections. En fait, on utilise alors un programme de calcul qui transforme les objets





définis en 3D comme expliqué précédemment en 2D. Ces routines sont en général programmées par les développeurs eux-mêmes, et chaque éditeur de jeux vidéo possède sa batterie de routines maison. Ces programmes ne constituent pas le plus compliqué de l'affaire. C'est en effet la gestion totale de l'univers 3D créé par assemblage de tous les polygones qui est difficile à gérer. Le but est en effet de rendre un résultat le plus réaliste possible. Le réalisme demande deux choses : des graphismes proches du réel et une vitesse qui tient la route. Tous les polygones vont être assemblés, et le développeur en rajoutera autant qu'il peut jusqu'à ce que la machine rame...

Et le triangle fut !

On peut imaginer que sur certaines machines, on peut gérer des personnages constitués de nombreux polygones, jusqu'à 2 000 par exemple. Faut-il que le programmeur se tape la gestion de ces 2 000 polygones à la main, c'est-à-dire en écrivant des routines adéquates ? Plus maintenant, grâce à l'arrivée des nouvelles consoles 32 bits. La PlayStation, par exemple, facilite grandement cette tâche car elle possède ce que l'on appelle des calculs câblés en hard. Les calculs 3D sont déjà dans la bête, il suffit donc de savoir lire la doc fournie par Sony... De toute façon, le calcul 3D en lui-même n'est pas vraiment compliqué pour un professionnel de la programmation. Le problème est l'affichage du polygone. Sur PC, on programme une routine d'affichage de cet objet à l'écran en utilisant le microprocesseur. Soit l'affichage se fait point par point, soit par polygones, mais au

final, c'est toujours du bitmap. Il ne faut pas oublier qu'on aboutit toujours à une conversion de 3D en 2D au final.

Des programmeurs au chômage ?

Quel est alors le travail du programmeur si tout est câblé en hard sur les nouvelles consoles ? Ce que le programmeur n'a pas à faire : créer des routines permettant d'afficher des polygones. Cool, non ? Ce dernier doit simplement les utiliser en ajoutant des effets, eux aussi inclus dans la PlayStation comme le Gouraud Shading, le mapping et le Gouraud sur mapping. Sur PC, il faut créer ses routines. Rappelons que là n'est pas le gros du travail d'un développeur de jeux vidéo 3D. Le gros travail est la gestion de cette 3D avec tous les tests de collision, etc. L'affichage ne représente que deux mois de travail d'une personne sur les dix personnes qui développeront un jeu PlayStation pendant un an, un jeu n'étant pas une démo de polygones ! Il faut aussi gérer le fait que tout ou partie des polygones sont liés entre eux, qu'ils évoluent d'une manière harmonieuse, par exemple dans le cas d'un personnage qui bouge ses membres. Il faut aussi gérer l'éclairage de chaque polygone et le rendu de tout l'univers 3D créé.

Des sprites polygonaux.

Comment programmer les déplacements d'un objet, anciennement appelé sprite dans les jeux 2D ? Si l'on prend l'exemple des bolides de Ridge Racer, on a la voiture mais aussi les roues, quatre ! On peut

3615

Japanim

**Intégralement original !
PRODUITS PAR JAPON**

- DRAGON BALL
- SAINT SEYA
- BENMA 1/2
- DRAGON QUEST
- YUYU HAKUSHO
- BASTARD
- TOUS LES AUTRES

- ART BOOK
- LASERS DISCS
- VIDEO CASSETTES
- MANGAS ETC...
- GOODIES
- MAGAZINES
- CELLULOIDS
- MAQUETTES

TOUTES LES VHS VF

Dragonball Z du volume 1 à 11
139F + 0F ou 449F + 0F les 4 au choix

APPLESEED	129F + 0F
B G CR SIS 2	119F + 0F
MOLIVER	119F + 0F
PLASTIC L TLE	119F + 0F
ROUJIN X	119F + 0F
TENCH MUJO 1	129F + 0F
THE COCKPIT	129F + 0F
UNDER ARREST	129F + 0F
ANGEL 2	129F + 0F
MASS METEO 1 & 2	129F + 0F
CYBERCITY 1 2 & 3	109F + 0F
LA C TE INTERDITE	119F + 0F
RANMA 1/2 VOL 1 & 2	119F + 0F
LENNAR	119F + 0F
DOMINION 1 & 2	119F + 0F
MAPS 1 & 2	119F + 0F
IRIA 1 & 2	119F + 0F
OGENKI CLINIC	129F + 0F
BORGMAN 2058	129F + 0F
SLOW STEP	129F + 0F
SAINT SEYA Vol 1, 2	129F + 0F
JROTSUKIDOJI VOL	29F + 0F
MACROSS	49F + 0F
COBRA Vol 1, 2	49F + 0F
KEN le survivant	149F + 0F

NOUVEAU ! MAGIC CARDS A PRIX DEMENTES

STARTER BOOSTER 30 F / 15 F

VERSIONS U.S. ET FRANCAISES

Exemples de prix

• TRADING CARD Z COLLECTION (le sachet)	28 F
• PP CARDS 26 (la carte)	3 F
• PP CARDS 26 (le paquet de 35)	70 F
• PP CARDS 27 (la carte)	2 F
• PP CARDS 27 (le paquet de 35)	70 F
• PP CARDS 28 (la carte)	3 F
• PP CARDS 28 (le paquet de 35)	70 F
• STICKERS LONGS (la carte)	3 F
• CARTE HOLOGRAMME (la carte)	5 F
• HERO COLLEC 3 (le sachet)	18 F
• HERO COLLEC 4 (le sachet)	18 F
• DP 23 CARDASS (le sachet de 10)	30 F
• DP 24 CARDASS (le sachet de 10)	30 F
• STICKERS LONGS (le sachet de 35)	70 F
• POWER LEVEL 14 (le sachet de 10)	30 F
• GOMME	10 F
• POGS DBZ (par 6) (la pochette)	10 F

Made in Japan • C'est pourquoi il faut dire à vos amis que vous avez des cartes à collectionner et pas des cartes à jouer.

FRAIS DE PORT 0F POUR UN ACHAT SUPERIEUR A 100 F La passion à petits prix

A RETOURNER A JAPANIM - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

PRODUITS	QUANTITE	PRIX

Si commande inférieure à 100 Frs : + 20

FRAIS DE PORT GRATUITS - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F	TOTAL

COORDONNEES

Nom :

Prénom :

adresse :

Ville :

Code Postal :

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :

☐ CARTE BANCAIRE

Expire fin :

☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rejoindre 30 F)

JP 4

TOUS CES PRODUITS SONT EGALEMENT DISPONIBLES

AU MAGASIN GAMES 7 Bd Kennedy - 06801 CAGNES/MER - Tél. 92 02 06 04 - FAX 93 20 97



teurs bénéfiques pour le joueur comme le réalisme ou la précision. Il suffit de regarder la différence entre un Pole Position de Namco et un Ridge Racer aujourd'hui. Les courses de voitures sont un bon exemple de l'évolution des techniques 3D. Les premières simulations ne proposaient que de la fausse 3D en bitmap. Dans les tous premiers jeux, la route n'était en fait qu'un grand triangle que l'on déformait dans les tournants. Puis on a ajouté des défilements de marquage au sol pour donner l'impression de vitesse. Il suffisait d'ajouter un sprite de voiture, et le tour était joué : on avait l'impression de rouler en perspective alors que tout était en 2D. Puis vint Outrun qui marque un tournant dans la représentation 3D, le jeu étant toujours basé sur des sprites mais proposant des courses beaucoup plus réalistes. Mais il faut attendre Virtua Racing de Sega pour passer à la vraie 3D en temps réel. On se trouve alors



teur de jeu peut très bien imaginer créer une ville entière, ou même un monde en 3D dans lequel on peut aller où bon nous semble. Et c'est là la grande différence avec ce que l'on appelle le précalculé. Dans des jeux comme Rebel Assault sur Mega-CD ou Starblade Alpha et Novastorm sur PlayStation, vous jouez dans des univers 3D mais tout est prévu à l'avance. Vous ne faites que bouger votre viseur à l'écran et tirer ou alors vous manœuvrez un vaisseau dans des décors 3D qui défilent toujours de la même manière. Le précalculé est souvent très joli à l'écran mais inintéressant au bout de trois parties. Avec la technique des polygones mappés, on peut obtenir de très bons résultats graphiques tout en gardant une liberté maximale. Dans Ridge Racer ou Daytona sur 32 bits mais aussi dans tous les hits d'arcade comme Sega Rally ou Rave Racer, vous pouvez aller partout même si ce n'est pas le but du jeu. Si vous roulez à l'envers, si vous freinez sur le bas-côté ou que vous roulez dans l'herbe en vous enfoncez le plus loin possible, vous trouverez toujours des décors réalistes et logiques avec le monde créé par



54 Magasins

AGEN - Tél: 53 87 92 52 Nouveau !
AIX en Provence - Tél: 42 21 95 26
AJACCIO - Tél: 95 21 19 05 Nouveau !
ALBI - Tél: 63 49 94 40
AMIENS - Tél: 22 92 28 85
ANGERS - Tél: 41 87 59 14
ANGOULEME - Tél: 45 94 43 15
ANNECY - Tél: 50 45 75 71
ANNEMASSE - Genève - Tél: 50 87 16 75 Nouveau !
AVIGNON - Tél: 90 82 22 61
BAYONNE - Tél: 59 59 41 61
BLOIS - Tél: 54 78 97 38
BORDEAUX - Tél: 56 01 13 19
BOURGES - Tél: 48 50 71 44
BREST - Tél: 98 46 59 10
BRIVE La Gaillarde - Tél: 55 17 92 30
CAEN - Tél: 31 38 88 66
CHAMBERY - Tél: 79 69 54 50
CHALON S/Saône - Tél: 85 42 98 58
CHOLET - Tél: 41 46 06 01 Nouveau !
DIJON - Tél: 80 58 95 94
DUNKERQUE - Tél: 28 66 73 73 Nouveau !
EVREUX - Tél: 32 62 54 72
FREJUS - Tél: 94 53 64 18
GRASSE - Tél: 93 36 34 45
GRENOBLE - Tél: 76 47 14 25
LA REUNION LE TAMPON - Tél: 27 87 76 Nouveau !
LA ROCHELLE - Tél: 46 41 29 01
LA VARENNE St Hilaire - Tél: (16-1) 41 81 03 17
LE HAVRE - Tél: 35 22 72 55
LYON - Tél: 78 60 33 60
MARSEILLE - Serveur: 36 68 22 06 Nouveau !
METZ - Tél: 87 36 33 33
MONTAUBAN - Tél: 63 66 57 33
MONTLUÇON - Tél: 70 05 94 82
NICE St Laurent du Var - Tél: 92 12 87 30
NIMES - Tél: 66 21 81 33
NIORT - Tél: 49 77 05 13
ORLEANS - Tél: 38 77 98 30
PARIS 16 - Tél: (16-1) 45 04 13 10
PÉRIGUEUX - Tél: 53 09 84 00
QUIMPER - Tél: 98 95 12 48
RENNES - Tél: 98 46 59 10 Nouveau !
RODEZ - Tél: 65 68 94 58
ROUEN - Tél: 35 89 60 33
SETE - Tél: 67 74 81 46 Nouveau !
St BRIEUC - Tél: 96 62 33 13
St ÉTIENNE - Tél: 77 41 84 79
St QUENTIN - Tél: 23 64 15 07
STRASBOURG - Tél: 88 22 54 81
TARNOS - Tél: 59 64 18 66
TOULON - Tél: 94 91 39 69
TOURS - Tél: 47 20 42 30
VALENCE - Tél: 75 56 72 90

Villes encore disponibles

LILLE, NARBONNE, NANCY, LE MANS,
LORIENT, CARCASSONNE, PAU, LE PUY,
CLERMONT-F, NEVERS, CHARTRES,
MELUN, CHERBOURG, BEZIERS, TARBES,
BESANCON, BELFORT, EPINAL, MULHOUSE,
COLMAR, BAR-LE-DUC, CHARLEVILLE-M,
PERPIGNAN, AURILLAC, NEVERS, AUXERRE,
CHARTRES, ALENCON, LAVAL, VANNES,
CHARLEROI, LIÈGE, BRUXELLES....

Ouvertures prochaines

Troyes, Reims, Nantes

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Des tonnes de
cadeaux sur le
36 68 22 06

Vos intérêts sont en jeux !

L'Engagement des DOCKS

- ❖ Vous racheter **CASH** * vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie
Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- ❖ Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la **SUPERCARTE**
et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs
Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc...
- ❖ Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news
cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pag's, air soft guns, etc..
- ❖ Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France
sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans indicatif)

Notre serveur 36 68 22 06 à votre service

Play Station

livrée avec un CD de demo et un pad
2099 Frs TTC

console Française distribuée et garantie par SONY France
Un tee shirt offert pour
l'achat d'une Play Station
en octobre

SATURN

livrée avec un jeu et un pad
PROMOTION
Téléphonez à votre magasin



5% de remise sur vos jeux
neufs et occasions

Les nouveautés Play Station

- * Toshinden VF..... 369 Frs
- * Wipe out VF 389 Frs
- * Mortal Combat 3 VF.... 399 Frs
- * Destruction Derby VF .. 389 Frs
- * Tekken VF..... 399 Frs
- * Rayman VF..... 399 Frs
- * Parodius VF 389 Frs
- Les nouveautés Saturn
- * Shinobi x VF.....379 Frs
- * Myst VF.....429 Frs
- * Rayman VF.....399 Frs

SUPERCARTE

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Michel OLIVIER
Client n°1 940 746

Vous avez en projet la création d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville
Contactez nous, vous serez peut-être le prochain magasin DOCK GAMES.

Leader incontestable en France avec 60 boutiques spécialisées d'ici fin 95,
notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin
Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat
Renseignements 24h sur 24 au **36 68 22 06**

* Selon le stock des magasins. Pour la vélocité et la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement. Pour les appels en 36-68, la taxation est de 219 F TTC / min.
** La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre-mer.

MULTIMEDIA WORLD SHOW

SALON DU 22 AU 26 NOVEMBRE - PARIS - PORTE DE VERSAILLES

Certains n'en sont pas encore revenus !



**5^e SALON
INTERNATIONAL
DE LA HIGH-TECH
DE LOISIRS**

SUPERGAMES

RENSEIGNEMENTS 01 47 50 51 21

MCM
LA CHAÎNE MUSICALE

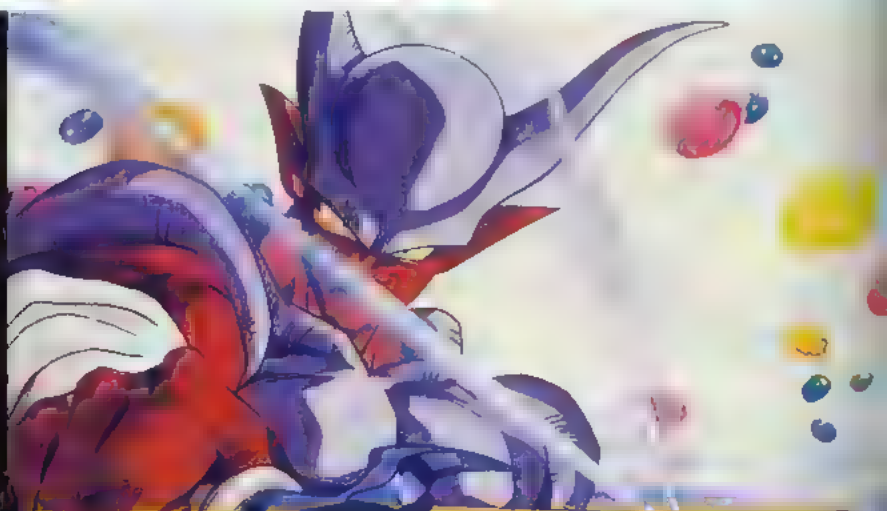
l'Observateur

de 10h à 22h du 22 au 24 nov.
de 9h à 19h les 25 et 26 nov.

RTL
Radio

anim'm'pa

Ah, un Anim'pasad un peu bizarre et chamboulé que celui-ci. En effet, forte d'une vague de mode que l'on se force à nommer "mangamania" dans les milieux critiques les plus "élevés" comme le sont les grands hebdomadaires d'informations souvent mal informés, une fois de plus, l'animation japonaise débarque au cinéma. Alors quel film est-ce donc ? Devinez, c'est facile ; un indice : c'est le dessin animé qui le mercredi matin colle 75 % de la tranche des 11-14 ans devant leur téléviseur. Oui, vous l'avez trouvé, c'est Dragon Ball Z. Joie chez les plus jeunes, consternation chez les plus âgés, cet événement mérite tout de même d'être souligné. C'est pourquoi vous aurez dans Anim'pasad ce mois-ci une place réservée à cet événement. N'allez cependant pas croire que cela soit le seul morceau d'actualité que nous ayons ce mois-ci. On ne va pas revirer au "Dorothée Magazine" même s'il faut contenter tout le monde et surtout le plus grand nombre. Vous trouverez aussi dans ces pages toutes les nouveautés qui font l'actualité du manga avec entre autres une colonne dédiée à Clamp ainsi que la version française d'Element et le premier volume de Magic-Knight Rayearth 2. Rien n'est donc perdu, et j'espère que vous trouverez ce dont vous avez envie. Si ce n'est pas le cas, personne ne vous empêche d'écrire pour demander ce que vous souhaitez voir ici, hein ?



DragonBall Z : le Film

Le film DBZ sort en France le 31 octobre prochain. Si vous n'aviez pas remarqué, il s'agit d'un mardi. Le mercredi 1er novembre étant férié, il fallait bien que les films puissent sortir ! Dragon Ball Z le film, ce sont les deux derniers volets de la saga cinématographique de Dragon Ball. Voici, dans le détail, sans vous en dire trop, l'histoire de ces deux épisodes.

RIVAL FUSION

Rival Fusion est le 12ème film (cinéma) mettant en scène les héros de Dragon Ball Z. Sorti lors du Toei Anime Fair du mois de mars 1995, il se situe chronologiquement pendant la fin du manga, mais n'a aucun lien avec ce dernier. C'est donc une sorte d'histoire parallèle qui n'a pas de relation propre avec ce que vous pouvez voir à la télévision.

Eh bien voilà, il fallait que cela soit fait. Vous noterez que l'on n'est jamais tranquille très longtemps au pays de Dragon Ball Z. Voici donc que le grand seigneur de tous les Kaioh organise un tournoi pour tous les morts, histoire de passer le temps. Parce qu'une fois mort, ben on n'a pas grand-chose à faire, donc on s'ennuie. Mais aux enfers, on a le sens des affaires,



ad

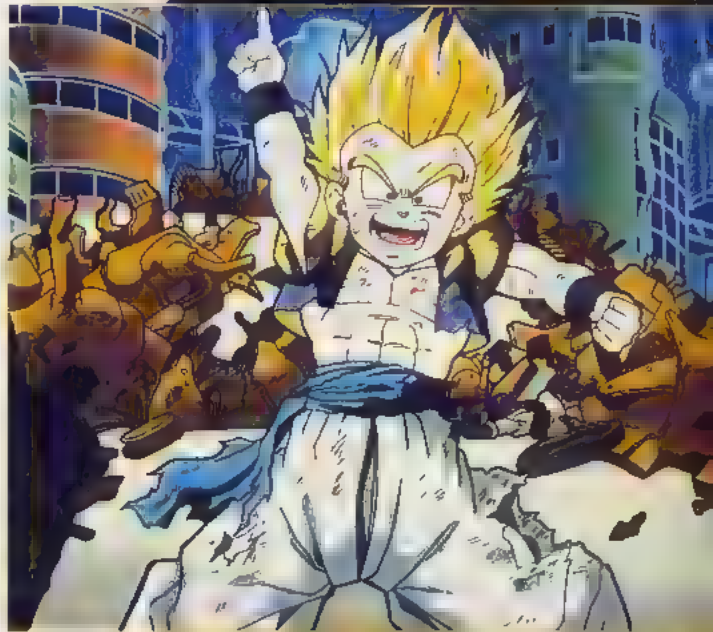
おにむぼ

du marketing, et tout le reste. Le grand tournoi va donc avoir lieu entre les morts, et c'est Son Gokuh et Paikuh qui vont se retrouver en finale. Mais pendant que les festivités battent leur plein, un étrange personnage se glisse près d'une machine et la sabote. Cet étrange personnage est un démon du nom de Janemba qui vient de se payer le luxe de ne pas passer de jugement aux enfers grâce à cette machine sabotée, qui détermine le niveau de méchanceté des âmes. Libre de ses obligations de mort, libre à lui de réveiller tous les méchants que nous connaissons et qui ont été tués par Son Gokuh et ses amis durant leurs innombrables batailles passées. Fort évidemment, Son Gokuh et Paikuh vont se charger de remettre les choses en place, mais sans succès car Janemba est beaucoup trop puissant pour eux. La situation semble désespérée (comme toujours dans Dragon Ball Z), d'autant plus que tous les méchants morts sortent des enfers pour revenir prendre la tête aux vivants parmi lesquels il faut compter Trunks, Son Goten, Son Gohan et Videl. Ces derniers auront fort à faire aussi avec tous leurs ennemis du passé, mais leur tâche n'a que peu d'importance face à celle de Son Gokuh et de Vegeta fraîchement débarqué pour filer un coup de main à son collègue. Ensemble, ils ne viendront cependant pas à bout de Janemba, bien trop fort pour eux. La solution résidera pour eux dans la technique de la fusion... Voici un film très efficace, qui, s'il n'est pas ce que l'on appelle un chef-d'œuvre, permet aux fans de passer un bon moment. Sans prétention, il se contente d'être un agréable cocktail entre humour, action et moments de bravoure. Un bon film de Dragon Ball Z, quoi !

EXPLOSION OF DRAGON PUNCH

C'est le dernier film de Dragon Ball Z sorti au cinéma. Il fut diffusé cet été au Japon, toujours dans le cadre de l'Anime Fair de la Toei. Il était accompagné par un film de Ninku et de Slam Dunk.

Quelques mois après la défaite de Buh face à nos courageux guerriers, tout semble calme et paisible chez nos amis. Cependant, si vous avez lu le résumé du film précédent, vous saurez que cela ne dure jamais au pays mouvementé de Dragon Ball Z. Voici donc que Son Gohan et Videl, les deux joyeux sentai (super-héros japonais sauce Bioman) de Satan City sauvent Hoile, un vieil homme sur le point de tomber d'une grande tour. Une fois sauvé et remis de ses émotions, le vieil homme expliquera à Son Gohan qu'il existe un héros seul capable de sauver la Terre, mais qu'un sortilège l'empêche de sortir d'une boîte à musique ou il a été enfermé 1 000 ans auparavant. Son Gohan accompagné du vieil homme montre donc la boîte à son père qui décide de réunir les boules du dragon pour ouvrir cette dernière. De cette boîte sort Tapion, un être au design proche de celui utilisé dans Chrono Trigger. Fort mécontent d'avoir été libéré, il fuit nos héros, préférant la solitude en faisant semblant d'avoir été enfermé de son propre gré. En effet, pour éliminer un monstre, Tapion et son frère Minocia l'ont divisé en deux parties. Le haut a été enfermé dans le buste de Tapion et le bas dans les jambes de Minocia. Les deux frères ont



LES KAPONAJI AU CINÉMA

Dragon Ball Z est seulement le cinquième dessin animé japonais à se voir dans toute la France en 15 ans (sans compter le cycle Shōnen qui n'a lieu qu'à Paris !). Un premier film intitulé « Cyborgs » avait sorti et passé relativement inaperçu dans les années 80, puis le succès avait été le privilège de voir ses premiers épisodes rassemblés en un long métrage suite à son succès. Bien longtemps après, en 1991, l'œuvre arrive finalement mais fait des ravages (plus de 70 000 entrées sur deux ans) essentiellement grâce au bouche à oreille et à la BD qui commencent à être publiés chez Glénat. Puis, en juin 1994, après deux ans de mise en plan, l'œuvre de Hayao Miyazaki sort enfin, mais les résultats sont un peu en dessous des espérances (environ 20 000 entrées depuis fin juin). Quel sera le succès de DBZ au cinéma ? S'il y a un jour plus de fans des héros aux cheveux jaunes que de Miyazaki, alors que celui-ci ne débarque pas dans une salle ? En sera-t-il le décideur ?

Il faut quand même savoir qu'une robe sorte Tachibana des années 1980, avec des considérables, tout dans la fabrication des pellicules, sont envoyés dans les cinémas pour la diffusion, que dans le doublage, la promotion et la distribution. De plus, il faut ensuite attendre un minimum d'un an avant une sortie en vidéo-cassette. Allons donc tout un gros pot qui sera certainement déterminant au niveau du développement de la franchise chez nous.

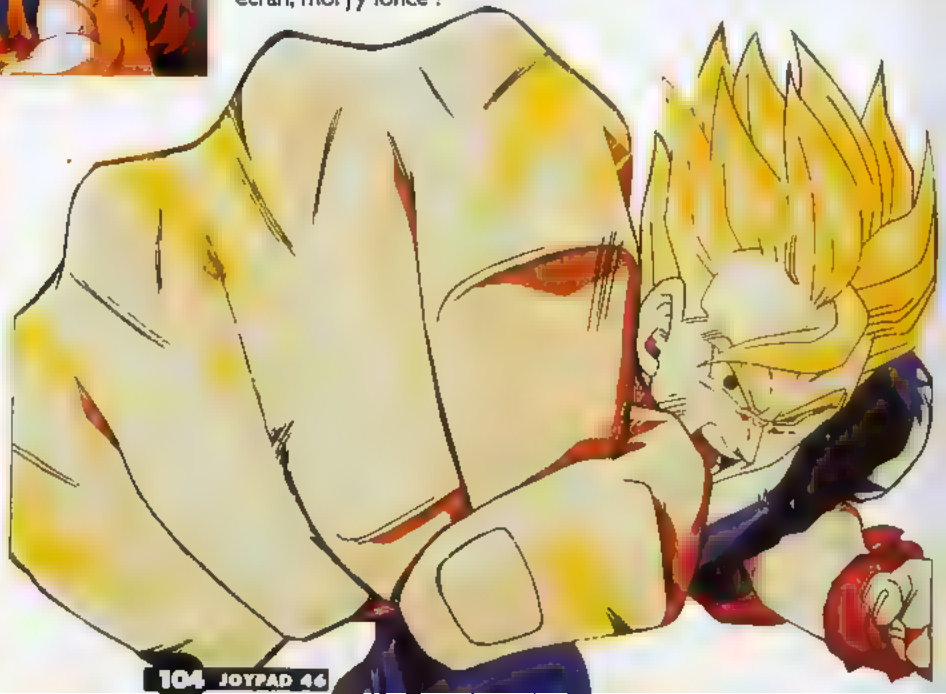


été condamnés à ne plus se revoir sous peine de libération du monstre. Cependant, Hoile semble hostile à Tapion et avoue finalement vouloir éliminer Tapion pour pouvoir libérer le monstre qui est en lui. Il y parviendra, et le monstre sera fin prêt à détruire la ville dans la joie et la bonne humeur de ses habitants, qui, dégoûtés, n'avaient souscrits qu'à l'assurance "bataille de guerriers blonds contre cyborgs". Malheureusement pour eux, cette assurance ne marche pas si les guerriers blonds combattent des monstres géants. Les voici donc pris au dépourvu, tandis que Goten et Trunks fusionnent pour venir à bout du monstre. Mais une fois vaincu, le monstre se révèle avoir une seconde forme moins larvaire et beaucoup plus tenace... Nos amis vont-ils réussir à le vaincre ? Dernier film de la saga, cet épisode s'avère plein de punch et permet certains éclaircissements par rapport aux points obscurs de la série. Nous apprendrons ainsi comment Trunks a obtenu sa très fameuse épée. Fort d'une réalisation honnête qui suit la route, nul doute que ce produit méritait peut-être plus encore que les autres d'être distribué en France. Mais cela reste du Dragon Ball Z, hein ? N'en demandez pas trop non plus au niveau scénaristique et philosophique. Et rien que pour voir un film d'animation sur grand écran, moi j'y fonce !

L'ÉQUIPE TECHNIQUE

Néanmoins, on ne s'occupe pas seul de la BD originale Dragon Ball Z. Un développement fait en effet appel à toute une équipe où chacun a un rôle bien précis dans la fabrication du dessin animé. C'est d'ailleurs plus vrai pour les films, qui ne sont jamais tirés du manga, et qui sont donc des créations originales à part entière. Ici, Toriyama se contente de donner son accord sur le scénario et les personnages qui peuvent apparaître.

Le scénariste principal, c'est-à-dire celui qui va trouver l'histoire et les dialogues, est toujours le même : il s'agit d'un certain Takao Koyama. Il est là depuis le début de Dragon Ball et a fait tous les films ; donc, même sans dire qu'il en avait bien l'esprit. Avant DBZ, il a surtout participé à Saint Seiya (ne s'en serait-il pas inspiré pour la fin du film avec Belphegor ?). Shunichi, Wataru (Adrien, amoureux du monde) et Hiroshi Lemaire et le Collège des Arts et des Métiers.



FLASH

DBZ continue au Japon : pas le manga, mais le série TV. En novembre sera adaptée la fin du manga 42, et ensuite Toei Animation continuera avec des épisodes inédits.

Northiro Matsubara (dessinateur des amis de Ushe & Tora, Slow Step...) a été choisi pour dessiner les OAV de *Gun Strich Cats* enfin annoncées en VO pour octobre.

Les films de *Ghost in the shell* et de *Cobra* sont reportés à la fin de l'année.

Macross Plus, le film, sortira en décembre. Ce sera un "best of" de 120 minutes contenant quelques scènes inédites.

Toujours en décembre sortira au Japon *Memories*, dernier film de Katsuhiko Otomo (Akira).

Des OAV de *Sailor Moon* sont en préparation. Elles seront surtout axées sur Sailor Venus et les actions qu'elle menait seule avant de rencontrer Bunny et les autres.

Dragon Ball Z Film 12, celui qui sort bientôt au ciné chez nous, sortira le 21 octobre en LD en version originale (trouvable en import). En revanche, le 13ème film n'est pas prévu avant février 96.

Le film de Ken le survivant sort aussi pour la première fois en LD au Japon le 21 octobre.

En France, les 4 magnifiques OAV de *Final Fantasy* sortiront en septembre chez Panda Films.

Street Fighter II, le film d'animation sortira en France chez Manga Vidéo en version doublée le 2 novembre. En attendant, il est déjà disponible chez ce même éditeur en anglais.

Walt Poo est une OAV pas connue du tout, mais plutôt sympathique et dessinée par Mutsumi Inamata (Weathering continent, Windaria) qui sortira ce mois-ci chez AK Vidéo.

Ah ! My Goddess Vol.2 chez Tenkam Vidéo est annoncé sous peu. Prochain titre à sortir, le beau et grand film de Yû Yû Hakusho !

Real Fury et d'autres dessins animés tirés de jeux tels *Samurai Shodown* ou *Art of Fighting*, sortiront très prochainement en version doublée chez Shuriken Vidéo (ex-Manga Power Vidéo).

Les volumes 3 et 4 de *Cobra* sont annoncés vers la fin du mois chez AK Vidéo.

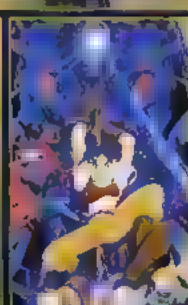
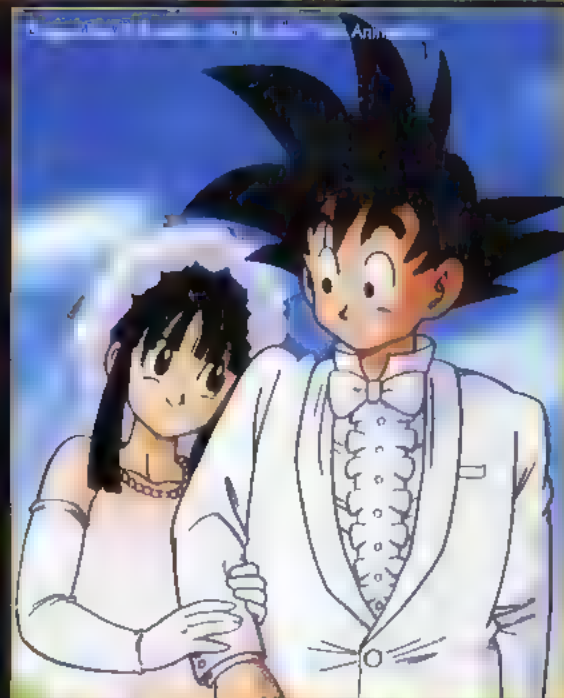
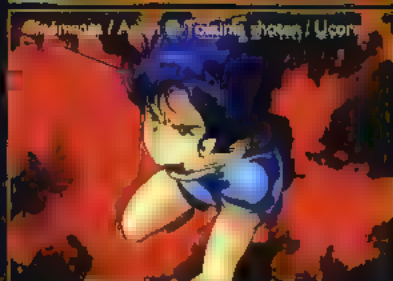
Booh, tiré d'un manga assez violent de Hirohiko Araki (Jojo's Bizarre aventure) vient de sortir en doublé chez Kamikaze, nouveau label de dessins animés d'action par Kaze Animation.

De nouveaux épisodes inédits des *Simpson* actuellement sur Canal+.

Le seul manga sans aucun dialogue "*Gen*", l'humour petit dinosaure glouton, sort chez Castellan qui se met également à la sauce japonaise.

Son Gokû se marie enfin... et nous passons à la partie «Z» du manga de *Dragon Ball* chez Glénat avec le volume 17 sorti depuis peu.

Le Cycle *Gaimanga* débute au cinéma UGC de Lille (10, rue du Béthune) à partir du 4 octobre pour au moins deux semaines. Toujours 8 grands films d'animation japonais à l'affiche en VO sous-titrés.



LE PETIT PLASTIQUE DE TITA

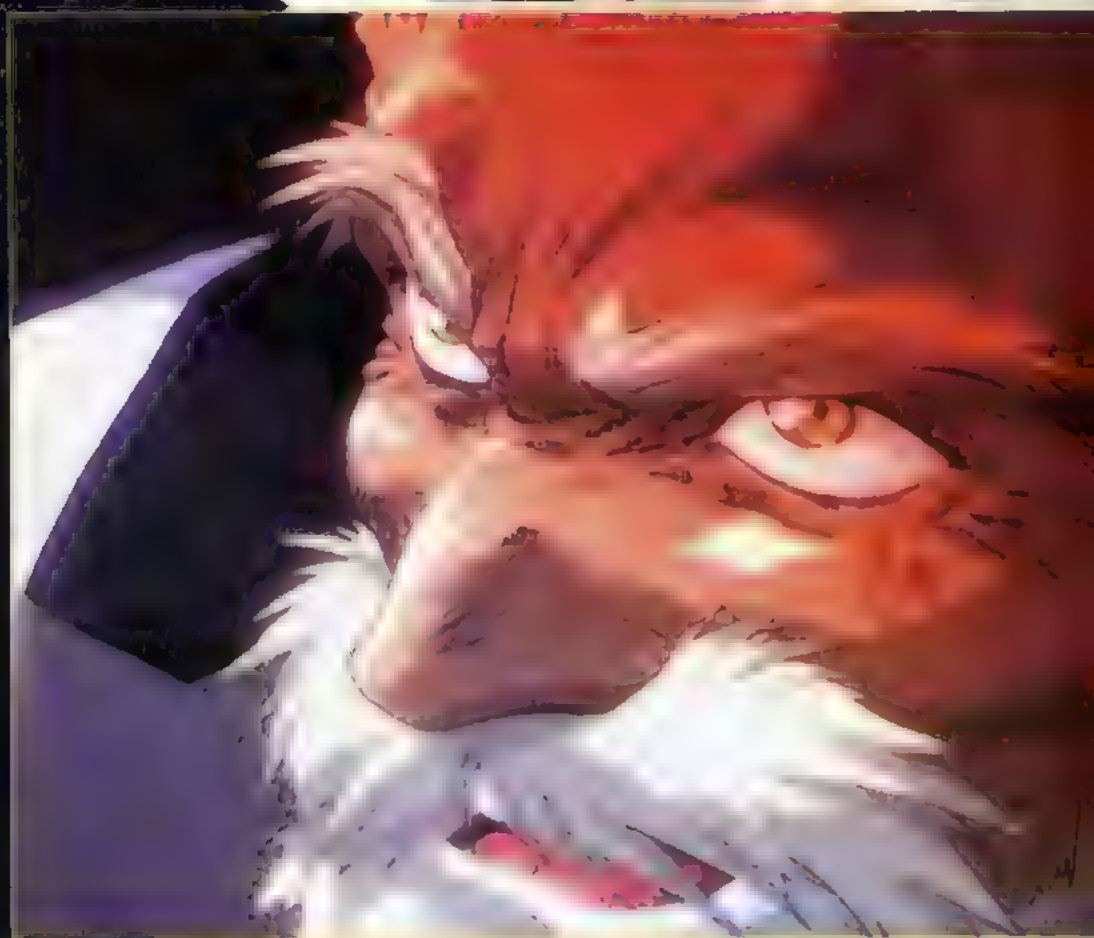


Plastic Little est une OAV (dessin animé réservé à la vidéo) de 50 minutes produite en 1994 par un duo fort connu : Kinji Yoshimoto à la réalisation et Satoshi Urushibara aux dessins. Ces deux personnes ont collaboré à de nombreux dessins animés et notamment à la fameuse Légende de Lemnear. On reconnaît d'ailleurs tout de suite le style des dessins et les très jolies filles aux formes plutôt développées malgré leur jeune âge !

Néanmoins, n'allez pas imaginer que Plastic Little ne soit qu'une de ces OAV de charme mal faites qui sortent actuellement à la pelle. Bien qu'il y ait quelques scènes assez dénudées, l'animation n'en est pas moins excellente pour une OAV.

L'histoire est celle de Tita, jeune fille de 16 ans qui dirige le Chachamaru, un vaisseau spatial qui sert à capturer des animaux sur différentes planètes et à les revendre à d'autres. Alors qu'elle fait escale dans une ville, elle sauve une fille poursuivie par des gens pas très conviviaux. C'est le début d'une grande amitié entre elles. Elise (c'est le nom de la fille) est recherchée car son père avait fait une découverte scientifique fabuleuse, mais est mort en voulant empêcher qu'on ne s'en serve à des fins occultes. Maintenant, c'est Elise qui détient un élément clé essentiel pour accéder au secret, et évidemment sa vie n'est plus de tout repos... Bon, on l'aura deviné, l'histoire est un peu classique mais on oublie vite ce détail tellement l'action ne manque pas et les dessins sont beaux !

À noter que Plastic Little est doublé en français, et après la déception des voix de Kojirô, Kaze Animation nous surprend agréablement car le doublage est vraiment excellent tant au niveau des textes que de l'interprétation. Dommage qu'il n'y ait pas actuellement de suite à cette série au Japon, on en redemanderait volontiers sinon.



© Movie / Sony Music Ent. / Kaze Animation

RAYEARTH 2

ici rapidement présenté ici le premier volume de la nouvelle série bande dessinée de Rayearth, intelligemment nommée "Rayearth 2" par nos tant admirées dessinatrices de Clamp. L'histoire nous narre donc ce qui arrive à Fûu Umi et Hikaru juste après qu'elles aient été renvoyées sur



Terre. Prises de déprime, elles ont le spleen le blues de Zephilo. Elles décident de retourner à la Tokyo Tower (monument omniprésent dans les œuvres de Clamp. R.G. Deberdt vous expliquera mieux que moi...), et se retrouvent une fois de plus invoquées pour Zephilo. À peine débarquées, Clef leur explique que Zephilo, privé de sa reine, est désormais l'objet des convoitises des royaumes voisins. C'est donc le rôle des Magic-Knights que d'invoquer les Mashin pour défendre leur monde. Elles auront à affronter des ennemis plus bêtes que méchants, et surtout à cohabiter avec le frère de Zagat, Rantis. Tous les éléments de Magic-Knight Rayearth premier du nom sont réunis pour que le succès soit une fois de plus au rendez-vous, avec un savant dosage d'humour et de dérision face au "sérieux" des autres productions heroïc-fantasy habituelles.

SLOW STEP VOL.2

à suite de Slow Step arrive enfin ! Vous trouverez sur cette cassette les épisodes 3 et 4 de cette série dessinée par Mitsuru Adachi (le spécialiste des histoires d'amour sur fond de base-ball). Durant ces 90 minutes, il va s'en passer des choses : quelqu'un a percé le secret de Minatsu qui menait, malgré elle, une double vie en étant tantôt elle, tantôt Maria, une jeune fille calme qui avait rendu Naoto très amoureux. Ce quelqu'un, c'est la petite Chika, la fille de l'entraîneur (lui aussi

Collection  Japanimation

SLOW STEP



© Toho / OB Planning / AK Vidéo



1 rue de Metz, 31000 **TOULOUSE.**
VPC ☎ 61.23.48.02 ECHANGE 48 H

CLUB D'ECHANGE

CHANGEZ votre jeu !!

contre un autre de même valeur + 50 F
envoi 48H - VPC port colissimo 30F

SEGA - SONY Psx
NINTENDO- NEO CD
CD ROM PC/MAC
JAPANIMATION

NEUF-OCCAZ-ECHANGE-LOCATION

SATURN

Console +1 cd+pad 3390 F

Jeux nous consulter

MEGADRIVE (occaz)

Console 2 manettes+1 jeu

390 F(garantie 6 mois)

Jeux de 70F à 260F

Bubsy 130 F- Chakan 90 F

Dungeons, dragons 260 F

Earthworm jim 250 F

Eternal champions 120 F

Fatal fury 150 F

Fifa 95 230 F

Kick off III 130 F

Landstalker 260 F

Mickey / donald 130 F

Quackshot 90 F

Roi lion 240 F

Stroumpfs 230 F

Talespin 70 F

Tazmania 130 F etc

PC CDROM(Promo neuf)

Jeux nous consulter

GOODIES

Art book posters vidéo

Wall scrolls figurines

PSX

Console +1 cd+pad 2099 F

Jeux nous consulter

S. NINTENDO (occaz)

Console 2 manettes+1 jeu

440 F(garantie 6 mois)

Jeux de 70F à 260F

Actraiser II 269 F

Aladdin 260 F

Animaniacs 260

Astérix 160 F - Fifa 260 F

Donkey kong count 250 F

Earthworm jim 250 F

Lost vikings 230 F

Mystic quest 230 F

Power rangers 290 F

Roi lion 260 F

Street racer 190 F

Stunt race FX 290 F

Zelda III 200 F etc

CARTES DBZ

à l'unité, en collection

Hero collec 2 3 20F

Best collec. Rami card

Power level / cartes Pc

PP cards 23 27

NOMBREUX TITRES DISPO. NEUF et OCCAZ

RACHAT DE VOS JEUX et CONSOLES

en Espèces et CASH

BON de COMMANDE : PIXISOFT,
1 Rue de Metz, 31000 Toulouse.

Nom:

Adresse:

Commande

Prix

envoi 48H - frais de port 30F (jeu) **TOTAL:**

Règlement: chèque-espèces-mandat-ctr remb+35F

TELEPHONER pour les DISPONIBILITES



amoureux de Minatsu). Et puis il y a le grand match de boxe entre Naoto et Shû... Qui va l'emporter ? Le vainqueur aura le droit de sortir avec Minatsu, mais celle-ci est-elle d'accord ? Non, rassurez-vous, ce n'est pas «Hélène et les garçons» en version dessin animé. C'est tout de même beaucoup plus subtil et mieux orchestré. Mitsuru Adachi a toujours aimé ce genre d'embrouilles amoureuses (souvenez-vous dans "Une vie nouvelle" ou dans "Théo"). En tout cas, on est bien content de comprendre, car c'est aussi en français grâce à une traduction et un sous-titrage de qualité signé Odaje. Le volume 2 sort ce mois-ci chez AK Vidéo en attendant le dernier prévu d'ici un bon mois.

LODOSS VOL.5



Petit à petit, on se rapproche de la fin et du dénouement de cette grande saga qu'est Lodoss. Dans ce cinquième volume contenant les épisodes 10 et 11, tous ceux qui sont encore en vie vont se retrouver sur la Montagne de Feu pour affronter le dragon Shooting Star qui détruit les villages voisins, mais aussi pour tenter

de récupérer un sceptre qui donnerait tous les pouvoirs...

Petite anecdote : sachiez-vous que ce fameux dragon a été dessiné par Michitaka Kikuchi, spécialiste des créatures fantastiques, puisqu'il a participé à de nombreux films et OAV comme Silent Mobius, Borgman, Izzer I, Shurato ?

Une cassette à se procurer au plus vite (elle est sortie depuis quelques semaines déjà) en attendant la dernière, prévue vers la fin du mois.

BD EXPO 95



quel fan français n'a encore jamais entendu parlé de BD Expo, cette grande manifestation annuelle sur la BD qui amène les foules le temps d'un week-end de rentrée et de quelques projections bien choisies ?

Cette année, BD Expo voit grand et se déplace à Bercy-Expo (non, pas la salle de concerts... mais un complexe situé aux alentours). Comme d'habitude, seront présentes vos boutiques préférées, les fanzines, et des projections de dessins animés japonais. Au programme orchestré par Tonkam, on devrait pouvoir admirer les films de Yû Yû Hakusho et de Patlabor, en français s'il vous plaît, plus d'autres surprises.

Rendez-vous samedi 14 et dimanche 15 octobre de 10 h à 19 h à : Bercy - Expo, 40, avenue des Terroirs de France, 75011 Paris. Métro : Bercy

Yû Yû Hakusho © Shueisha / Toho / Tonkam Vidéo

MANGAZONE

La première émission entièrement consacrée aux mangas, à l'animation japonaise et tout ce qui tourne autour vient de naître sur la chaîne câblée MCM. Son nom : Mangazone. Durant 6 minutes quotidienne, vous saurez tout sur ce sujet qui vous passionne. Une première dans ce secteur.

Dans "Braveheart", Mel Gibson est devant et derrière la caméra pour jouer et mettre en scène la vie d'un héros de l'histoire écossaise du XIII^e siècle. Une histoire d'amour, d'honneur et d'amitié d'une beauté et d'une violence à couper le souffle.

LE FILM DU MOIS

Braveheart

La liberté selon

Gibson

Il s'appelle William Wallace. En France, demandez à quelqu'un dans la rue de qui il s'agit, il n'en saura rien. Sauf si vous tombez sur un touriste écossais. Ou sur TSR. Eh oui, notre chef vénéré (dixit Trazom en période d'augmentation) est un spécialiste de l'histoire médiévale. Depuis qu'il a vu "Braveheart", il porte un kilt, boit du Scotch et roule les "r" lorsqu'il parle. Fin de la pub, on reprend. Wallace est une légende au pays du whisky. Un héros de l'indépendance, même si celle-ci est intervenue en 1328. Soit 23 ans après sa mort. Il fut le premier à prendre les armes pour bouter les Anglais hors de ses highlands. Il leur inflige même une défaite monumentale lors de la bataille de Stirling le 11 septembre 1297. Et tout ça, c'est dans "Braveheart".

s'est régalé. Et ne nous a rien épargné ! Mains coupées, têtes sectionnées, membres arrachés, coups d'épée ou de hache dans les yeux, les gorges, les ventres (Greg, arrête de vomir s'il te plaît). Les batailles de "Braveheart" sont une véritable boucherie, sans jouer pour autant la carte de la violence gratuite. Comme le dit Mel dans le dossier de presse : "Nous voulions montrer l'extrême brutalité qui régnait à cette époque avec un maximum de réalisme". C'est réussi !

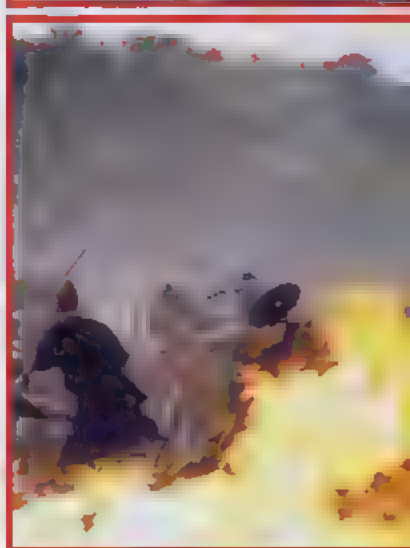
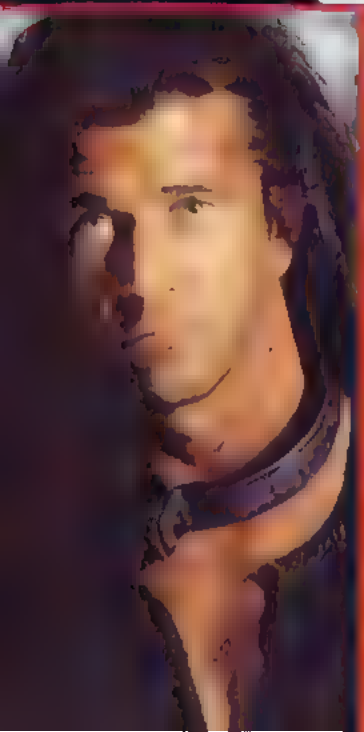
DES BATAILLES INOUBLIABLES

Dans "Braveheart", deux batailles resteront dans les annales au même titre que celles de "Spartacus" (Stanley Kubrik) et d'"Excalibur" (John Boorman). Il faut dire que 1 700 figurants (tous des volontaires de l'armée irlandaise) et 150 chevaux, ça fait du monde sur l'écran. Signalons, pour les âmes sensibles qui se passionnent pour nos amis les bêtes, qu'aucun canasson n'a été blessé. Normal, quand ils s'emparent dans les lances, ce sont des chevaux mécaniques ! Ils étaient propulsés le long d'un rail mesurant une dizaine de mètres et pouvaient atteindre la vitesse de 50 km/h !

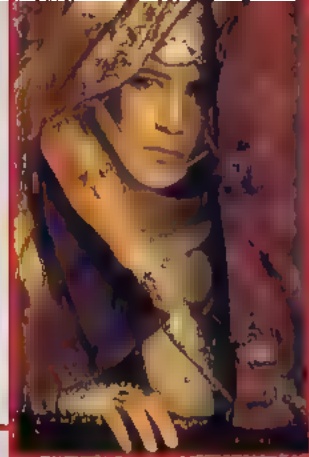
Conclusion de l'intéressé : "Je suis fier du résultat, car j'ai obtenu avec mon équipe tout ce que je souhaitais et parfois plus que je n'espérais. Comme si le film nous avait imposé sa loi et s'était révélé à nous, jour après jour." Que c'est beau ! Bravo Mel, tu nous a offert une formidable ode à la liberté doublée d'un grand film d'action médiéval. Passons donc à l'interview !

DU SANG, DU SANG ET ENCORE DU SANG !

La petite leçon d'histoire terminée, entrons dans le vif du sujet : "Braveheart" est un très grand film qui vous prend aux tripes et ne vous lâche pas pendant deux heures quarante. La liberté n'a pas de prix, si ce n'est celui du sang. L'histoire de Wallace le prouve. Et Mel Gibson s'y est investi comme un fou. D'abord physiquement, pour pouvoir tenir les cinq mois du tournage et donner le réalisme nécessaire à ce film historique. Car question réalisme, c'est top. Que ce soit au niveau des décors (tout est tourné en Écosse ou en Irlande), des costumes ou de la sauvagerie de l'époque. Et là, l'ex-"Mad Max", flic déjanté des "Armes fatales",



Eh oui, Joypad a rencontré Mel Gibson. Enfin, pas tout le journal. J'en connais certaines qui étaient pourtant prêtes à assouvir tous mes fantasmes pour que je les emmène assister à l'entretien ! Bref, ça s'est passé le 12 septembre dernier vers 16h00. Moteur !



Éric Pavon, à gauche, et Mel Gibson pour une rencontre en tête-à-tête le mois dernier. Quand les stars lient Joypad...



UN FILM DE
MEL GIBSON
SORTIE LE
1 OCTOBRE 1995

"Braveheart" parle de liberté. Êtes-vous un homme libre à Hollywood ?

Comme je suis Australien, je me sens un peu mal à l'aise à Hollywood. Comme un étranger. Et finalement, c'est une forme de liberté.

Pourquoi l'acteur Mel Gibson réalise-t-il des films ?

Avant tout, c'est une simple envie. Plus qu'une progression naturelle. Dès que vous aimez quelque chose, vous vous impliquez forcément dedans. Et moi, les choses fortes m'intéressent. J'aime raconter des histoires et j'adore tout le travail de préparation d'un film.

Combien de temps vous a-t-il fallu pour tourner les batailles ?

Il a fallu trente jours de tournage pour la bataille de Falkirk et deux semaines pour celle de Stirling. J'étais là tous les jours, devant et derrière les caméras, à m'assurer qu'elles filmaient tout ce que je voulais. C'est très long. Surtout quand il y a sept caméras.

Êtes-vous fier du résultat, de la sauvagerie des batailles ?

Je voulais que le spectateur découvre des batailles que l'on n'avait jamais vu à l'écran.

Qu'il ait le sentiment d'être à l'intérieur des

combats, qu'il ressente le moindre impact des armes, le choc des hommes, la peur ambiante. Avant de faire le film, je n'ai jamais cru aux batailles que l'on voit dans les films d'époque. Ça faisait trop truqué. Des cinéastes comme Eisenstein, Orson Welles ou Stanley Kubrick ont essayé de se rapprocher de la réalité. Je voulais faire plus qu'eux, montrer l'extrême brutalité de l'époque. C'est pour cette raison que j'ai très peu utilisé de ralenti. La vitesse réelle donne de la grâce au film.

Quelles sont les différences entre le vrai Wallace de l'histoire et le héros du film ?

Je pense que Wallace devait se rapprocher de la vision que j'ai de lui : il souhaitait vivre en paix sans que personne ne lui donne une ligne de conduite. En réalité, 60 % du film sont raisonnablement historiques, 30 % appartiennent à la légende et 10 % sont totalement inventés. Par exemple, Wallace n'a jamais rencontré la princesse Isabelle et ne lui a pas fait d'enfant. Mais c'est une belle histoire !

Puisqu'on parle de Sophie Marceau, était-ce votre "premier choix" ?

Non, nous avons d'abord rencontré de nombreuses comédiennes anglaises, hollandaises, américaines. Puis des françaises, dont Sophie. Elle était parfaite pour le rôle. C'est une actrice très bonne et très forte.

Exactement ce qu'il nous fallait pour le personnage d'Isabelle.

Et elle parlait anglais !

Est-ce que vous aimez filmer le sang ?

La mort et le sang sont des choses mystérieuses. La question est : comment montrer une image proche de la réalité sans être excessif ni choquer ?

C'est très intéressant à filmer.

Votre première version durait trois heures quarante. La découvrira-t-on en vidéo ?

Je pense qu'on ajoutera dix minutes sur la vidéo. Ce sont des scènes de batailles très dures qui auraient pu effrayer les spectateurs.

Et jouer en kilt, c'est.

Très confortable !

Quand jouerez-vous des méchants ?

Quand je serai vieux !



Avec
"Waterworld",
 Kevin Costner
 voulait faire le
 plus grand film
 de l'histoire
 du cinéma. Il
 est devenu le
 plus cher !
 Le comédien
 était à
 Deauville pour
 défendre
 son film. Il a eu
 raison.
 C'est loin
 d'être une
 daube.

Waterworld

Costner en eaux troubles



UN FILM DE KEVIN REYNOLDS
 SORTIE LE 25 OCTOBRE 1995



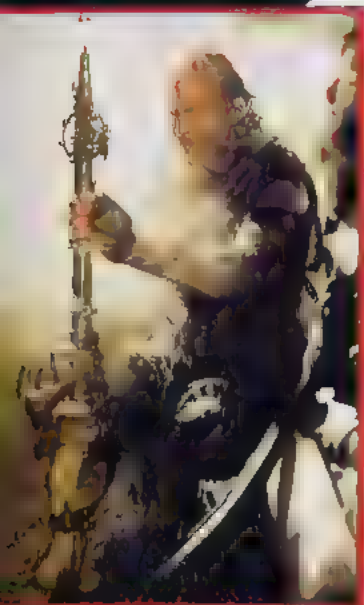
PLACE AU SPECTACLE

Finalement, il n'y a que les journalistes pour s'intéresser à ce genre de détails. Le public s'en fout royalement. Il veut du spectacle et "Waterworld" lui en donne. L'atoll (un décor sur l'eau de 120 m de diamètre pesant plus de 1 200 tonnes) vaut à lui tout seul le déplacement. Et la bataille qui s'y déroule pendant neuf minutes constitue un grand moment d'aventures. Autres bonnes surprises : le "look" du trimaran de Costner, équipé de dizaines de gadgets, le bateau gigantesque qui sert de base à la bande des "Smokers" (les scènes ont été tournées à Los Angeles et la mer ajoutée artificiellement sur ordinateur) et une superbe plongée aquatique où Costner montre à Helen les vestiges de notre civilisation. Pas de quoi crier au génie, mais surtout pas à l'arnaque. A vous maintenant de plonger pendant deux heures quinze dans les eaux agitées de "Waterworld".

Au départ, l'histoire de "Waterworld" était sacrément excitante. L'action se passe en 2500. La Terre est recouverte par les océans. Toute la surface de la planète ? Pas si sûr. Une légende parle de Dryland. Il ne s'agit pas d'une île, mais de la terre ferme. Avec de l'eau douce, des forêts, des animaux. Un mutant avec des pieds palmés et des ouïes, Le Marinier (Costner), n'a pas encore trouvé cet endroit paradisiaque. Lorsqu'il s'arrête sur un atoll, il fait la connaissance d'Helen (Jeanne Tripplehorn) et de sa fille adoptive, Enola (Tina Majorino). Une curieuse gamine qui dessine des arbres, des animaux et porte un étrange tatouage en forme de carte sur le dos. Bon sang mais c'est bien sûr ! C'est le moyen de rejoindre Dryland. Exactement ce que pense Deacon (Denis Hopper), le chef des "Smokers", une bande de pirates qui sèment la terreur sur les océans. Bref, c'est "Mad Max", mais sur l'eau !

MASSACRÉ PAR LA CRITIQUE

"Waterworld" est un très bon divertissement. Pas un chef-d'œuvre. Il mérite en tout cas mieux que ce qu'on a pu lire dans la presse américaine qui s'est déchaînée sur Costner. Pourquoi tant de haine ? A cause du coût faramineux du film, des tensions survenues entre Kevin Costner et le réalisateur Kevin Reynolds (il a été viré au montage). Film maudit ? Sûrement ! Les conditions climatiques ont été catastrophiques, le scénario écrit au jour le jour, la doublure de Costner victime d'une embolie. Le plus comique : l'absence de toilettes dans l'atoll !



Les sorties du mois

Casper

4 octobre

Un film de Brad Silberling avec Christina Ricci et Bill Pullman
Durée: 1h40

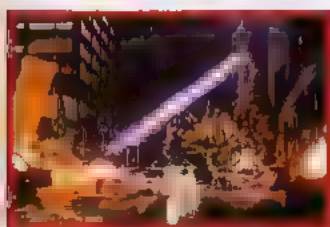


"Salut ! Je m'appelle Casper, j'ai dix ans, je suis mignon et j'ai une tête de fantôme ! Je vis dans un manoir qui cache un trésor en compagnie de mes deux oncles. Deux affreux qui terrorisent ceux qui entrent dans la maison. La veuve du propriétaire des lieux veut nous virer et elle a fait appel à un psy spécialisé dans le traitement des fantômes. Vous savez quoi ? Il a une fille. Depuis le temps que je cherche un ami." C'est bon Casper, tu peux retourner dans la pellicule. Promis, on viendra te voir sur les écrans. Surtout que les génies d'ILM ont créé 40 minutes d'effets spéciaux hallucinants ! Et que l'héroïne du film est interprétée par la merveilleuse Christina Ricci, la "Mercredi" de la Famille Addams.

Les Power Rangers

18 octobre

Un film de Bryan Spicer avec tous les comédiens de la série télé
Durée: 1h37



Question: est-ce la daube ou le chef-d'œuvre de l'année ? Au premier degré, on quitte la salle au bout de 5 minutes. Au second degré, on reste et on se fend la poire du début à la fin. Dialogues ridicules, scénario inexistant, musique à gerber, maquillages grotesques, effets spéciaux ratés. Et si c'était voulu ?

Mortal Kombat

26 octobre



Un film de Paul Anderson avec Christopher Lambert
Durée: 1h40

Inspiré du jeu vidéo d'Acclaim "Mortal Kombat", fait un carton aux Etats-Unis et au Canada où il est en tête du box-office. Dans le film, on retrouve les principaux persos du jeu, Liu Kang, Sonya Blade, Rayden, Johnny Cage qui vont affronter Shang Tsung dans le royaume d'outre-monde. On vous en dira plus le mois prochain.

DESTRUCTION
DERBY

390 Frs
RAY MAN

CONSOLE
GAMES

PSX+JEI
2390 Frs
SATURN+JEI
2490 Frs

VENDEZ, ACHETEZ VOS JEUX PAR
CORRESPONDANCE

VPC:153 Rue E.Gruyelle,62110 Henin-
Beaumont Tél: 21.76.23.26

Faxez vos commandes 24h/24 au 21.67.53.20

Deux magasins à votre service:

153 Rue E.Gruyelle
62110 Hénin-Beaumont

102 bis Rte de Lille
62300 Lens Tél:21.67.48.10

PSX	NEUF	OKAZ	ACHAT	SATURN	NEUF	OKAZ	ACHAT
dragonball z 2	399	300	200	sega rallye	449	TEL	TEL
rayman	399	300	200	rayman	390	TEL	TEL
destruction derby	390	300	200	magic knight	449	TEL	TEL
hyper soccer	499	390	300	layer section	449	TEL	TEL
nba T E	349	250	150	bug	290	200	100
golden	490	390	300	shining wisdom	449	300	200
mk 3	390	tel	tel	blue seed	449	300	200
sf2 movie	449	tel	tel	amen	449	TEL	TEL
philosoma	499	350	250	gran chaser	390	250	TEL
prime goal	tel	tel	tel	golden axe duel	449	TEL	TEL
zero divide	499	350	250	VF Remix	290	200	100
tennis	499	tel	tel	shin shinobi	350	250	150
ice combat	399	tel	tel	riglord saga	390	300	TEL
fantastic pinball	499	350	250	j league soccer	449	TEL	TEL
Wip out	tel	tel	tel	view point	449	TEL	TEL
ridge racer	390	tel	tel	dragonball Z	TEL	TEL	TEL
boxer road	499	390	300	Sin city 2000	390	TEL	TEL
winning eleven	499	390	300	daytona usa	350	250	150
salcata	390	300	200	sf2 movie	390	300	TEL
joystick	250	150	100	joystick	190	150	100
memory card	200	150	100	volant	390	tel	tel

SNES	NEUF	OKAZ	ACHAT	MEGADRIVE	NEUF	OKAZ	ACHAT
killer instinct	549	tel	tel	console+jeu	549	350	250
batman forever	479	300	200	light crusader	390	300	200
chronotrigger	499	350	250	theme park	379	300	200
doom	499	350	250	alien soldier	379	300	200
mario 5	590	tel	tel	megaman	379	300	200
donkey kong 2	590	tel	tel	nba T E	290	200	100
secret of mana 3	590	tel	tel	street racer	290	200	100
theme park	490	tel	tel	bombberman	349	250	150
superstar soccer	398	300	200	holei	349	250	150
shaq fu	149	100	50	thor	349	250	150
bombman 2	149	100	50	landstalker	390	250	100
illusion of time	429	300	200	ffix 95	250	190	100
metroid	249	tel	tel	nba fix 95	250	190	100

J DO	NEUF	OKAZ	REPRISE	JAGUAR	NEUF	OKAZ	ACHAT
killing time	349	250	150	console+jeu	390	tel	tel
space hulk	349	250	150	rayman	398	tel	tel
flying nightmare	349	250	150	w can jump	398	tel	tel
need for speed	349	250	150	doom	249	tel	tel
wing commander 3	390	250	150	theme park	398	tel	tel
doom	349	250	150	fight for life	398	tel	tel
cannon fodder	349	250	150	fantastic pinball	249	tel	tel
plam n juan	349	250	150	cd rom	990	tel	tel
sf 2	349	250	150	flashback	398	tel	tel
joypad	149	tel	tel	autres	tel	tel	tel

NEO GEO	NEUF	OKAZ	ACHAT	NEO GEO CD	NEUF	OKAZ	ACHAT
Console	1390	790	tel	console+jeu	2490	1790	tel
king of 95	1790	tel	tel	king of 95	390	tel	tel
king of 94	990	tel	tel	palstar	390	tel	tel
samurai 2	690	590	400	world h. perfect	390	300	200
fatal fury 3	1190	890	600	fatal fury 3	390	300	200
jeux à partir de	190	150	100	double dragon	349	250	150

GOODIES

Mangas à partir de.....30 f

K7 Video à partir de.....79 f

Figurines à partir de.....79 f

ENVOI COLISSIMO

48 Heures

Jeu :20 f,Console:50 f,Crbt:30 f

Reglement CB,Cheque,Crbt

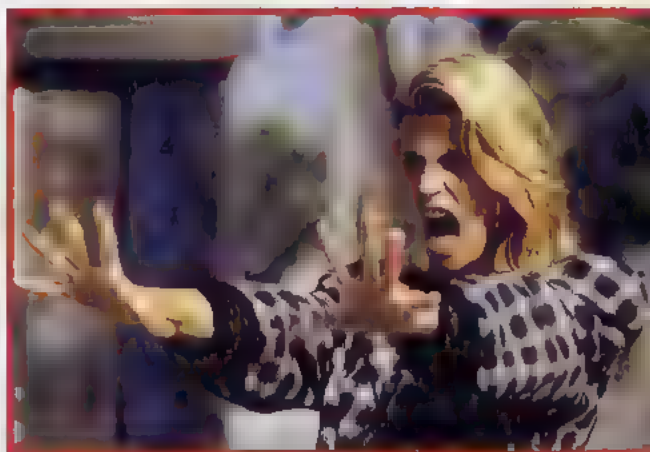
Mettez des
slips blindés
les mecs.
La mutante de
"Species" est
parmi nous.
Et elle cherche
un mâle
pour lui faire
un monstre,
genre alien.
Et un
préservatif
ne suffira pas
pour vous
protéger !

Species

Recherche mutante désespérément

C'est ce qu'on appelle une bonne série B de SF. Des effets spéciaux sympas (la créature à la langue bien pendue est sortie tout droit du cerveau de H.R. Giger, le père d'Alien), un zeste d'érotisme et une bonne dose d'humour. Ajoutez une brochette de bons comédiens dont Michael Madsen, le "bourreau" de "Reservoir Dogs", Forest Whitaker ("Bird", "The Crying Game"...) et Ben Kingsley ("Gandhi"). Sans oublier le fruit en la personne d'une top-model (Natasha Henstridge). Secouez le tout et vous obtiendrez "Species". L'histoire est simple mais efficace. Un extraterrestre hideux qui prend l'apparence humaine pour passer inaperçu s'enfuit d'un laboratoire secret pour se reproduire avec un humain. Cinq personnes se lancent à ses trousses. Un film sympa et sans temps morts avec, pour la première fois à l'écran, la délicieuse et craquante Natasha Henstridge que nous avons rencontrée à Deauville. Une jeune femme de 20 ans pleine d'humour qui s'est marrée en découvrant Joypad !

JOYPAD A RENCONTRÉ NATASHA...



"Un magazine de jeux vidéo. Ça c'est marrant. Mon mari a joué le rôle de Ken dans "Street-Fighter" (à ce moment précis, je savais que je n'avais plus une chance de la ramener avec moi à Paris). Nous avons le jeu "StreetFighter" inspiré du film et je dois avouer que c'est amusant de lui mettre des volées !

Es-tu accro des jeux vidéo ?

Non, je ne joue pas beaucoup. J'achète beaucoup de jeux à mes frères qui possèdent le Game Boy, la Super Nintendo et le Mega CD. J'aime bien Mario, Tétris, Les classiques quoi. Ah si, je craque pour les jeux de golf. Impossible de m'arrêter. Je peux y jouer sept heures d'affilée. Pourtant, je déteste ce sport !

Et "Species" sera-t-il décliné en jeu vidéo ?

Je le pense ! J'en suis presque sûre. Une équipe est venue sur le tournage pour filmer des séquences spéciales. Mais je ne connais pas l'éditeur.

Revenons au film, qu'est-ce qui a été le plus dur pour toi ?

Le premier jour du tournage. Je n'avais jamais fait de cinéma avant et j'étais très impressionnée à l'idée de rencontrer les grands comédiens du film. Tout le monde m'a vite mise à l'aise. La scène la plus difficile a été celle du cocon, où je suis recouverte d'un tas de produits gluants. En plus, il faisait un froid de canard.

Et les scènes

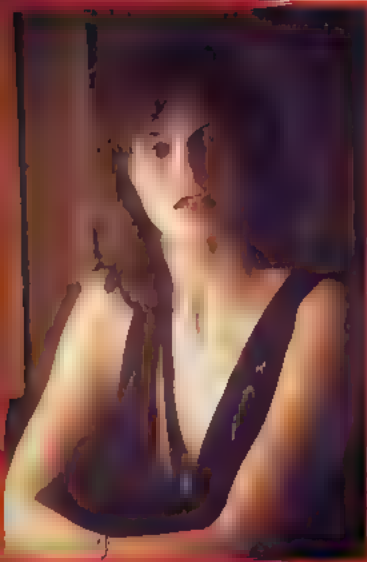
où l'on te voit nue ?

Ça ne m'a pas gênée. Elles étaient nécessaires dans l'histoire.

Comment as-tu travaillé ton rôle ?

Je n'ai pas franchement préparé le film. J'ai surtout travaillé à obtenir le rôle ! Et puis, ce n'était pas facile de trouver des extraterrestres pour me donner des conseils ! Pour lequel de tes partenaires **'craqueras-tu ?**

Ben Kingsley. Je le trouve sexy, sûr de lui, drôle. Mais Michael Madsen a un côté "bad boy" que j'aime aussi !





Tu trouveras les collections POG™, les POG™ Tubes, le POG™ Album, les Tapis POG™ et les Big Kini chez ton marchand de journaux, en grandes surfaces, boulangeries et dans les magasins de jouets.



Plein de cadeaux POG à gagner sur le 36 15 ALLOPOG™ et sur 36 68 90 02

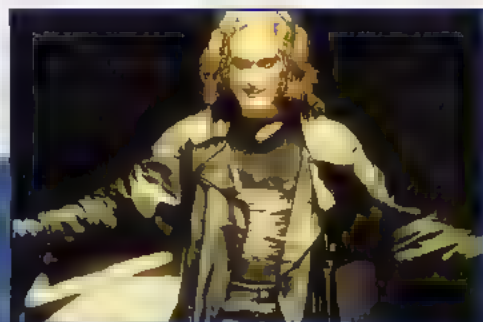
video

LE BEST DU MOIS

the crow

Warner Home Video:

Réalisé par Alex Proyas, *The Crow* est un conte macabre qui a pour thème la vengeance. Plus sombre encore que l'univers de Gotham-City, le monde de *The Crow* est claustrophobique et urbanisé à l'extrême. Seules la violence et la drogue semblent être les principaux hobbies des habitants de cette ville, ma foi peu éclairée. Éric Draven (Brandon Lee) et sa copine Shelly filent le parfait amour et décident de se fiancer, mais comme la vie est pleine de surprises désagréables, le couple se fait attaquer dans son propre appartement par une bande de zonards dégénérés. Éric se fait charcuter et exécute de force un saut de l'ange du haut de son immeuble, alors que Shelly se fait violer et brutaliser. Elle mourra plus tard à l'hôpital... Un an après le drame, un corbeau, surgi de nulle part, se pose sur la tombe d'Éric ; ce dernier renaîtra alors de ses cendres et sera désormais habité par un seul credo : celui de se venger de ses tueurs. Éric revivra ses instants de souffrance par le biais d'un phénomène de réminiscence qui se manifestera sous forme de flashes. Plus rien ne l'arrêtera, il bénéficiera de plusieurs atouts pour vaincre ses ennemis : il pourra désormais voir au travers des yeux du corbeau qui l'accompagne fidèlement, et aura la faculté de se régénérer lorsqu'il subira des blessures corporelles. De plus, il pourra percevoir des sensations médiumniques en touchant des objets ou des êtres humains. Sa vengeance sera terrible et sans appel. Sous ses allures de vidéoclips, *The Crow* est filmé de façon magistrale, et met en avant la musique au détriment du dialogue. Le film est une synthèse entre la cruauté, la poésie et la rage de vivre. *The Crow* peut aussi se regarder comme un film testament, celui de Brandon Lee décédé lors du tournage, durant une scène de fusillade où il s'est avéré que quelqu'un avait placé une vraie balle dans l'une des armes utilisées pendant la séquence. Tout comme son père Bruce Lee, les raisons de sa mort demeurent un véritable mystère. À voir absolument. !



CONCOURS

MORTAL KOMBAT

LE FILM Joypad



1^{er} au 50^{ème} PRIX :
1 Place de
cinéma
"MORTAL
KOMBAT"
plus 1 Casquette
Collector MK3

51^{ème} au 100^{ème} PRIX :
1 Place de
cinéma
"MORTAL
KOMBAT"
du 101^{ème} au 150^{ème} PRIX :
1T-Shirt collector MK3

Le 25 Octobre au cinéma, la légende du MORTAL KOMBAT peut commencer !
Découvrez ses héros dans un grand film d'aventure, aux effets spéciaux mortels !!!

PRÉPAREZ-VOUS AU KOMBAT !!!

QUESTIONS

Raiden, Dieu du tonnerre, de la vitesse et des éclairs, est interprété à l'écran par :

a- Christophe Lambert
b- Lambert Wilson
c- Sylvester Stallone

2- Parmi ces trois personnages, lequel ne fait pas partie du team des combattants terrestres que Raiden initie aux arcanes de la compétition :

a- Liu Kang
b- Johnny Cage
c- Kitana

3- Comment s'appelle le garde personnel de Shang Tsung ?

a- Goro
b- Reptile
c- Nuisible

QUESTION SUBSIDIAIRE

Imaginez un slogan pour le lancement du film MORTAL KOMBAT

LE REGLEMENT

- 1) JOYPAD organise un concours qui sera clos le 30 Octobre 1995 à minuit.
- 2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres des sociétés organisatrices.
- 3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins reçus, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
- 4) Les gagnants seront personnellement avertis, et les lots seront envoyés avant le 15 Novembre 1995.
- 5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui appréciera au cas par cas l'attribution des lots.

BULLETIN REPONSE

À remplir et à renvoyer avant le 30 octobre 1995 à JOYPAD / concours MORTAL KOMBAT-LE FILM 10 Rue Thierry Le Luron 92592 Levallois Perret • Remplir le bulletin de participation en lettre capitale SVP

NOM : PRÉNOM : AGE :

ADRESSE : CODE POSTAL : VILLE :

MODELE D'ORDINATEUR OU DE CONSOLE :

Réponse 1 : a b c Réponse 2 : a b c Réponse 3 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

Réponse question subsidiaire :

Les Astuces de Tonton

ECCO 2 (GAME GEAR)

SI VOTRE DAUPHIN FAIT LA GREVE, UTILISEZ CES CODES POUR POUVOIR PROGRESSER.

- 2: Vents of Medusa : BCCGM
 - 3: Maze of Stone : BHH6J
 - 4: Sea of Darkness : CAGEA
 - 5: Sky Way : AEACH
 - 6: Tube of Medusa : AUFHC
 - 7: DDD Swimming 1 : CAKAI
 - 8: Gateway : DBKAI
 - 9: Asterite Cave : GMRDGD
 - 10: The Eye : NADCI
 - 11: Deep Ridge : VAJPN
 - 12: Sea of Birds : HHNOF
 - 13: Convergence 1 : KIHAI
 - 14: Vertex Future : IABSH
 - 15: Globe Holder : JADTH
 - 16: Convergence 2 : SLDCI
 - 17: DDD Swimming 2 : DXOHM
 - 18: New Machine : UNHGM
 - 19: Vertex Queen : IBHRP
 - 20: DDD Swimming 3 : BWVOG
 - 21: Atlantis : UNLSE
- Eddy Colzatti

MEGAMAN X (SFC) AVEC GAME GENIE

- K2B9-3408 : Vies infinies
- C9B3-4769 : Armes infinies
- D5B8-1FBC : Très grands sauts

Salut les astucieux, bienvenue dans votre rubrique préférée. Ce mois-ci, vous trouverez dans votre panier d'astuces menaillles pleins de codes de niveaux pour Batman et Robin, quelques astuces pour Pacman2 (pour jouer au bon vieux Pacman et Mrs Pacman) des tonnes de tips pour Toughman contest au MegaDrive ainsi que quelques bons plans pour les X-men de Capcom sur super famicom pour ne citer qu'eux. Allez, bons tips et au mois prochain. Stéf

FIFA SOCCER 95

MD

Mettez-vous sur le menu "options" du jeu, puis laissez le curseur sur "langues" et pressez les boutons suivants : A, B, C, A, B, C. Ensuite jouez et faites Pause pendant le jeu. Il suffira ensuite d'appuyer sur le bouton A pour faire apparaître l'option "Cheat".

PAC MAN 2

SN

Voilà encore, comme d'habitude, des astuces pour les accros du paddle, vous pourrez accéder ainsi à des stages secrets.



Pour obtenir le jeu Pac Man original, entrez le password suivant : PCMN2PW.



Pour jouer au jeu original Mrs Pac Man, entrez le code suivant : MSPCMND.



Et pour pouvoir jouer dans le niveau de la mine, entrez : FFTDB2W



BATMAN ET ROBIN

SNES

Voici tous les codes des niveaux :



Codes pour le niveau 3



Codes pour le niveau 3



Codes pour le niveau 4



Codes pour le niveau 5



Codes pour le niveau 6



Codes pour le niveau 7



Codes pour le niveau 8



DRAGON'S LAIR (GB)

Tiens, un niveau secret pour ce jeu à la difficulté surhumaine ! Au début du jeu, allez vers la gauche de deux écrans, au deuxième écran se trouve un trou en bas à gauche. Laissez-vous tomber dans le trou, et vous serez dans un niveau inconnu. Stéphane Soyer

ROAD RASH 2 (MD)

Niveau 1, 4 800 dollars et la moto de base : 03T1
P1FK Niveau 2, 1 640 dollars et la Banzai 600
(classe nitro) : 01L8 2ALV Niveau 3, 4 830 dollars
et la Banzai 600 (classe standard) : 03T7 RAOC



Les Astuces de Tonton

FIREMEN

Pour les plus blasés d'entre vous, voici un code qui vous fera jouer en mode "expert".



Sur l'écran du titre, faites : Haut, Bas, X, X, R, L, A.

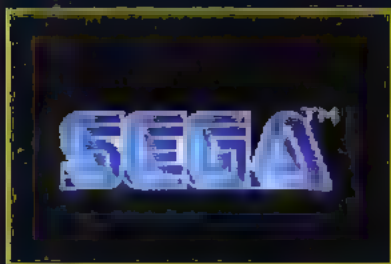
Remarque : à présent sur la côté droit de l'écran, le mode "expert" est activé.

WWF RAW

MD

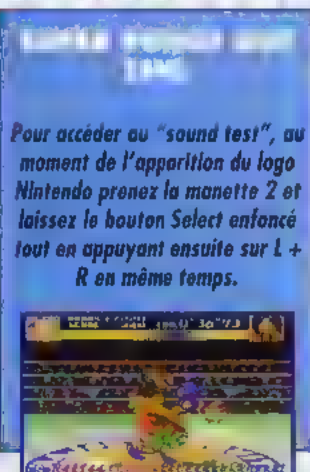
Au logo de Sega, appuyez sur A, B, C et Start, puis tournez dans le sens des aiguilles d'une montre avec la croix de direction jusqu'à ce que vous entendiez le son d'une explosion et que l'écran vire au rouge. Ceci vous permettra d'enlever toute l'énergie de votre adversaire en deux coups.

Stéphane Soyer

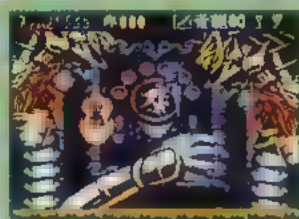


Au logo de Sega, appuyez sur A, B, C et Start jusqu'à ce que l'écran vire au rouge.

En deux coups de cuillère à pot, votre adversaire se retrouve sur le tapis.



Pour accéder au "sound test", au moment de l'apparition du logo Nintendo prenez la manette 2 et laissez le bouton Select enfoncé tout en appuyant ensuite sur L + R en même temps.



ILLEGALE (SH)

Ce jeu ne possède pas de "continues" infinis, mais maintenant c'est chose faite avec ce cheat-mode astucieux :

Mettez-vous sur l'option "config" à l'écran-titre en faisant la manip suivante : Gauche puis Start. Maintenant placez-vous sur "music" et écoutez dans l'ordre suivant les musiques du jeu : 9, 8, 7, 6 en pressant le bouton B. Dès lors, une nouvelle option apparaîtra sur l'écran-titre. Finalement, appuyez sur Droite pour sélectionner les "continues" infinis et sur Start pour valider.



SCHTROUMPFS (GB)

Et hop, deux petits codes :

Act 5 : PBSP
Act 10 : ZRMS.

Stéphane

GOAL

CD

Voici les codes des finales de l'ami Eddy :

Allemagne : VV6CL8LBCVBHBBQBB5BCVHDG
 Angleterre : 5RCXBNVBDVBKBBQBBGBBVHFX
 Canada : 1N6CL8BDBBDBBBBLCVHHX
 USA : 2MMC74BBBDBBDBBBVBBVHGH
 Venezuela : ?QTCB?VBCBBDBBQBBQBCVHFZ
 Mexique : 2QBRKHVBVBHBBB5BCBHD2
 Colombie : 8QB2J3VBCLBVB5BB5BBVHF?
 France : 3Q2CB&LBCBBGBBQBBGBCVHFB
 Japon : 1ML7HGBBFBDBBBLBLCBHHK
 Espagne : 4LMB53LDBBDBBBLBBVBVHGD
 Italie : 7M5VL&VBBVBDBBNBB1BCVHD8
 Hollande : WQDKFMBBVBKBBGBBQBCBHJB
 Brésil : ZRBTK3VBCVBKBB5BBQBVBVD2
 Uruguay : 3SNFCPVBCBBBQBBBLCVHBO
 Argentine : XQFHD?VBCVBGBBDBB1BCVHCC
 Danemark : 6MSVMRVCBBJBNNBB5BCBHJL

Eddy Colzatt

JUNGLE STRIKE

CD

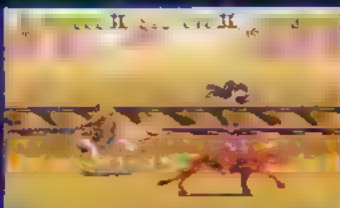
Voilà des codes qui vous donneront un sacré avantage sur votre adversaire !

Camp d'entraînement : 4975200968
 Washington DC : 2922502910
 Night Strike : 6505068908
 Pulose City : 0540524815
 Snow Fortress : 0550792954
 River Raid : 0950035298
 Mountains : 0155908131
 Return Home : 1185402550

SUNSET RIDERS

MD

Pour avoir 99 «continues», allez dans le menu des options et écoulez les sons suivants, en appuyant toujours sur A : son 00, son 1A, son 19, son 18, son 17, son 0E, son 0E et encore une fois le son 0E. Puis, allez sur l'option «EXIT» et appuyez sur B.



Grand Rassemblement sanctuaire sur

3615 MICROKID'S

* 2,19 F la minute

le serveur culte des mordus

UN CATALOGUE DE FOUS

REMIS À JOUR QUOTIDIENNEMENT

LES DOSSIERS COMPLETS SUR LES JEUX

LES RUMEURS LES PLUS FOLLES SUR L'AVENIR DU MONDE DU JEU

Réjouissez-vous fidèle !
 retrouvez toute l'actualité du jeu vidéo
 et du multimédia ...
 et bienvenue dans la secte, 24h/24 !

Les Astuces de Tonton

FIFA SOCCER

SN

Dans le menu d'option, faites les manœuvres suivantes, trois surprises différentes vous attendent.

Manœuvre 1 : Y, Y, Y, X, A, A, A, B. La balle ne sort plus en touche.

Manœuvre 2 : A, A, A, A, A, Y, Y, Y, Y, Y.

Votre goal est au top de sa forme avec un skill de 99.

Manœuvre 3 : B, A, R, B, Y, L. Vous êtes dans la "crazy cup", un tournoi... sans ballon !

(Greg)

ETERNAL CHAMPION

MD AR

Code Action Replay pour avoir de la magie infinie : FFACAD0034.

Pour ne pas perdre d'énergie au contact d'un ennemi : FFFSE00007.

Toujours avec l'Action Replay, pour avoir des continues infinies, faites : 00C40B07.

Dernier niveau, avec 30 vies : A l'écran-titre, allez dans les passwords et entrez le mot de passe suivant : cela vous amènera directement au dernier stage avec 30 vies !!! (attention ce code ne fonctionne pas avec toutes les versions).

Pour activer le mode "On Fire" sur Megadrive pendant toute la partie, appuyez 7 fois sur n'importe quel bouton, maintenez le bouton de direction "haut" et appuyez sur B et C.

Pour activer le même mode "On Fire" sur Super Nintendo pour toute la partie, appuyez 7 fois sur n'importe quel bouton, maintenez le bouton de direction vers le "haut" ainsi que B et Y appuyés.

TOUGHMAN CONTEST

MD



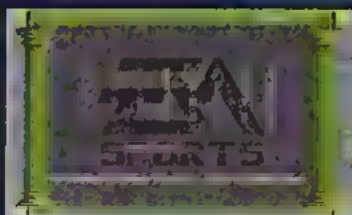
Quand le titre du jeu apparaît à l'écran, appuyez sur le bouton Start afin d'accéder à l'écran "GAME SET UP" puis descendez sur "RESTORE FROM PASSWORD" (photo 1) et validez avec Start. Maintenant vous pouvez entrer les passwords suivants :



2LT, ce code enlève le temps, la victoire sera le K.O.

FSQTER, pour combattre l'ombre de votre adversaire.

WEASEL, pour combattre un adversaire plus petit.



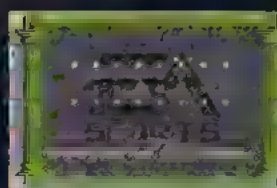
MRBUCKEYE, ce code vous permettra d'avoir 14 points supplémentaires au lieu de trois.



RUBE, ce code vous confrontera à un opposant sans tête.



SUPERG, pour combattre un adversaire hyper-surpuissant !



MAXX, pour se battre sans perdre de dommages (carre un code pour les faibles !).



NUCLEAR, pour affronter un adversaire brillant.



HYPER, pour vous rendre trois fois plus rapide.

Au fait, pour valider les passwords, pressez B et Start.

Stéphane

X-MEN

SFC

Vous trouverez, grâce à ces quelques codes, le moyen d'affronter directement les boss les plus effrois de ce jeu d'action arcade.



Choisissez dans le menu l'option "password" (utilisez chaque première lettre du personnage pour faire votre mot de passe) :



Mot de passe: XMMPHMM
Ce code vous permettra de combattre le reine des effrois



Mot de passe: GXWWDCB



Mot de passe: BPBWACPW
Ce code vous permettra de combattre le Juggernaut (choisissez Psylocke pour le finir plus facilement)



Mot de passe: PCWCGMP

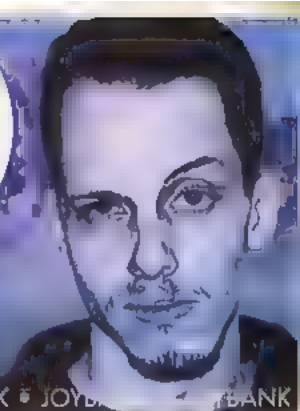


Mot de passe: BPBWACPW
Ce code permet de combattre le Juggernaut (choisir Psylocke pour le finir facilement)



100

JOY\$



JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK



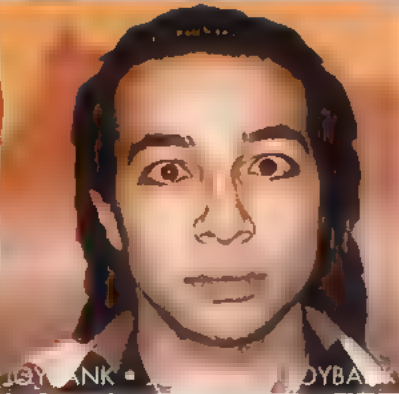
50

JOY\$

JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK

40

JOY\$



JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK

10

JOY\$



JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK

10

JOY\$



JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK

JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK

JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK

JOYBANK JOYBANK

JOYB

La Joybank se

LES RÉSULTATS DE LA DOMBANKA

LOT N°1		LOT N°6 :	
1. Manuel Antuniazzi	3483Joy\$	1. Nicolas Grégoire	4895Joy\$
2. François Verbeek	3437Joy\$	2. Michaël Faron	3506Joy\$
3. Benoît Bissardon	3872Joy\$	3. Sébastien Krillwa	3463Joy\$
4. Christophe Ratel	3801Joy\$	4. Daniel Miel	2715Joy\$
5. Alain Cerisier	2916Joy\$		
LOT N°2		LOT N°7 :	
1. Denis Carrière	4351Joy\$	1. Anthony Mallard	4295Joy\$
2. Nicolas Chazot	3491Joy\$	2. Philippe Kabou	3547Joy\$
3. Michaël Mougonet	3248Joy\$	3. Stéphane Fauchet	2688Joy\$
4. Ludmy Bousnac	2935Joy\$	4. Christophe Horden	2494Joy\$
5. Emilio Mazzocco	2922Joy\$		
6. Steve Lafeyvre	2892Joy\$	LOT N°8 :	
7. François Bolot	2874Joy\$	1. Laurent Elsenhardt	3853Joy\$
8. Benoît Bourgeois	2850Joy\$	2. Richard Corne	4946Joy\$
9. David Kalfa	2643Joy\$	3. Cyril Martin	4885Joy\$
10. Jérôme Goy	2600Joy\$	4. François Clément	4500Joy\$
LOT N°3		LOT N°9	
1. Damien Sodano	3797Joy\$	Benoît Mercier	2649Joy\$
2. Bertrand Coquet	2600Joy\$	Gérard Barthoud	2638Joy\$
3. Franck Longhiaridis	2450Joy\$	Guillaume Rychowicz	2600Joy\$
4. Youna Wyffels	2135Joy\$	Patrick Crousse	2600Joy\$
LOT N°4 :		LOT N°10	
1. Simon Rigal	4533Joy\$	Alexis Erb	3307Joy\$
2. Bruno Maingonnet	2866Joy\$	Thomas Karlowich	3114Joy\$
3. Sébastien Rennu	2800Joy\$	Silvia Valaci	2964Joy\$
4. Fabien Carlier	2600Joy\$	Frédéric Beau	2600Joy\$
LOT N°5 :		LOT N°11	
1. Guillaume Saloto	2967Joy\$	Cédric Grosjean	2892Joy\$
2. Alfonso De Almeida	2764Joy\$	Marika Ehler	2700Joy\$
3. Youna Valette	2644Joy\$	Jean-Marc Rousselet	2600Joy\$
4. Denis Frands	2600Joy\$	Christian Wolf	2300Joy\$

En ce qui concerne le règlement

1. **Repos** : une période de repos est nécessaire pour permettre au corps de récupérer et de se remettre de la fatigue.

ANK

met au “Light”



Offert par Judge Dredd en personne, ce colpevent "I am the Law", fait le bonheur de tous ceux qui ont pu le recevoir. Un cadeau unique pour tous les inconditionnels de Judge Dredd.



LOT N°1
LE T-SHIRT "COLLECTOR" DOOM/ JOYPAD -
4 GAGNANTS - MISE À PRIX : 200 JOYS

Offert par la société Océan, ce T-Shirt porte dans le dos le logo de Doom sur Super Nintendo, et sur le torse le logo de Joypad. Vous vous doutez que ce T-Shirt est fort rare, la Joybank vous en propose quatre.

LOT N°3
DEUX HEURES DE CONNEXION SUR 3614 JOYPAD -
4 GAGNANTS - MISE À PRIX : 200 JOYS.

Vous voulez parler aux membres de l'équipe de Joypad ? Allez donc faire un tour sur minitel en gagnant deux heures de connexion offertes par Mic Dax de Joypad. Si jamais vous choisissez ce lot, n'oubliez pas de préciser votre pseudo-minitel afin que l'on puisse vous donner tous vos crédits !

3614 JOYPAD

(BON À DÉCOUPER, ET À REMPLIR EN LETTRES MAJUSCULES • DATE LIMITE D'ENVOI : 31 OCTOBRE 1995)
à renvoyer à JOYPAD 10, rue Thierry Le Luron 92 592 Levallois Perret cedex

NOM : PRÉNOM :

ADRESSE

MISE À PRIX LOT N°1 : MISE À PRIX LOT N°2 : MISE À PRIX LOT N°3 :

TOTAL DES MISES : VOTRE CONSOLE :

- trouve tous les mois dans Joypad :
- des interviews, des dossiers complets et des news pour tout savoir sur les jeux vidéo,
- des tests, des soluces et des tips pour tirer un maximum de tes jeux,
- des nouvelles rubriques : Anim'Paad sur les dessins animés et les mangas, Arcades sur les jeux qui cartonnent en salle,
- ... et chaque mois, un supplément de 32 pages avec toutes les infos en direct du Japon et des USA.

Un an d'abonnement à JOYPAD + une radio FM d'enfer en cadeau ...

1 AN
239 F
+ la radio FM d'enfer en cadeau

+ des supers avantages :

- 1** JOYPAD arrive chez toi avant sa sortie en kiosque.
- 2** Les petites annonces que tu veux faire passer sont prioritaires.
- 3** Tu disposes de 120 minutes de connexion sur 3614 JOYPAD.

... ondes de choc garanties !

BULLETIN D'ABONNEMENT

OUI, je ne résiste pas à l'appel des ondes et je profite de votre offre exceptionnelle de 113 F. Je recevrai en cadeau au lieu de 352 F soit une économie de 239 F. Je joins mon règlement à l'ordre de JOYPAD par : ☐ chèque bancaire ☐ chèque postal

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

C.P. : _____ Ville : _____

Ma console est : _____

Mon pseudo* : _____

* à créer sur 3615 pour profiter du 3614 JOYPAD.

Offre valable jusqu'au 31.08.95 et réservée aux nouveaux abonnés et à la France métropolitaine.

Votre cadeau vous parviendra 3 à 4 semaines après réception de votre premier numéro.

*Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit les données sont communiquées aux organismes extérieurs.

Cette radio FM est équipée d'une prise pour un casque, histoire de profiter partout des ondes. (Taille réelle)



A retourner à : JOYPAD Abonnements - 90, rue de Flandre - 75947 Paris Cedex 19.

PETITES ANNONCES

3DO

Vente

Département 44
Vends 3DO + 2 pads + Total + Road Rash + Samurai + Need for Speed + démos 2400 Frs. Tel au 40 33 80 52 à Boris.

Département 91
Vends 3DO Goldstar + Road Rash + Shock Wave, le tout 1500 Frs. Tel au 60 69 33 48.

Département 94
Vends Night Trap 3DO 200 Frs ou échange contre Gex ou Need for Speed. Tel au 49 30 66 61 à Mathieu.

Département 95
Vends Playstation + jeux Ridge Racer Winning Eleven sous garantie 3500 Frs. Tel à Rodolphe au 39 91 42 71.

Nec

Achat

Département 95
Achète Super CD Rom Nec de 500 à 700 Frs + DBZ. Tel à Paul au 39 91 80 71.

Vente

Département 60
Vends jeux NEC Blood Gear Hyper Wars 250 Frs, Hit the Ice, FFI 50 Frs, Kick Boxing 75 Frs, échange possible. Tel au 44 26 10 63.

Département 92
Vends jeux NEC Xanadu 2, Strider Monster Maker Kabuto Den. Tel à Christophe au 49 11 13 76.

Département 92
Vends DJO + arcade + 2 manettes + 10 jeux 2000 Frs, vends LD japonisation ou échange. Coo. Pom-poko, Porco Rosso, SFI SFI, Harlock, Yohko Ahmygoddass Gunbuster. Tel à Bruno au 47 73 65 14.

Neo-Geo Lynx

Achat

Département 53
Achète jeux NG Fatal Fury Special, Last Resort, SS. Tel au 43 70 61 48.

Contact

Département 1
Echange NG + 2 pads + 2 jeux + SNIN + 7 jeux + 4 pads contre Playstation ou Saturn ou vends les 2 3000 Frs ou 1500 Frs l'un. Tel au 74 67 87 78 à Mehdi.

Vente

Département 38
Vends Neo Geo CD + FF 3, Super Sidekicks 2 + 2 manettes 2500 Frs ou échange contre Playstation. Tel à Patrice au 76 27 66 20.

Département 69
Vends Neo Geo + 1 manette + 3 jeux Super Sidekicks 2, WH2 Jet, Spin Master + 1200 Frs contre Saturn + 1 manette et Daytona USA ou vends 2000 Frs. Tel au 78 73 82 55.

Département 75
Vends NG CD 2 + 6 jeux + 2 pads arcade à 2790 Frs ou échange contre Saturn. Tel au 42 15 28 02 à Jacques.

Département 75
Vends NG CD2 + 2 jeux + 2 manettes 2000 Frs (libre). Tel à Jonathan au 45 04 06 79.

Département 76
Vends King of Fighters 94 1000 Frs ou échange contre jeux Playstation VF. Tel au 35 80 38 95.

Département 77
Vends SNG + 2 pads + 2 MC + 6 jeux 2200 Frs, 3DO FZ10 sous garantie 6 mois + 3 pads + 7 jeux + mag 3500 Frs, vente et déplacement sur Paris possible. Tel au 64 02 21 69.

Département 78
Vends NG CD2 + 2 manettes + 3 jeux 2600 Frs. Tel à Fabien au 39 74 35 80 après 19 h.

Département 92
Vends Neo Geo + 2 joys + Art of Fighting 2 + Magician Lord, SNES JS + jeux Cohen Josiane 4 Rue Jules Guesde 92300 Levallois-Perret.

Département 93
Vends NG CD + 2 pads + 4 jeux 3000 Frs. Tel à Eric au 43 88 25 58.

Département 93
Vends NG + 2 pads arcade + MC + 12 jeux 2800 Frs. Tel à David au 48 35 17 29.

Nintendo

Achat

Département 49
Achète SNIN + jeux DBZ 2 et DBZ 3. Tel à David au 41 51 96 67 après 16 h 30.

Département 50
Achète DBZ 2 sur SN N en VF. Tel à Mathieu au 33 51 11 47.

Département 58
Achète mangas Dragon Ball Z d'u 6 au 17 en VF. Tel à Olivier au 97 75 15 02.

Département 60
Achète DBZ 3 200 Frs, Secret of Mana 150 Frs, DKC 100 Frs. Tel à Anthony au 44 54 90 25.

Département 62
Achète DBZ 1 de 300 à 400 Frs. Tel à Simon au 21 22 05 90.

Département 78
Achète AR GB et vends sur SNIN MK, Roi Lion 70 Frs et 300 Frs. Tel à Christophe au 34 74 61 02.

Département 82
Achète Pinball Fantasies sur SNIN ou autre. Tel au 63 93 15 51 le week-end.

Département 91
Achète sur SNIN DBZ Action Game 2 VF 300 Frs. Tel à Sabrina au 69 00 23 46.

Département 91
Achète FF 2 Ls, Romancing Saga 1 et 2 de 100 à 200 Frs.

Tel à Olivier au 69 92 86 70 après 19 h.

Département 93
Achète jeux Playstation vends sur SN et SNES X-Terminator (AR et AD) 100 Frs, achète mangas jap et VF. Tel au 48 55 95 65 à Laurent.

Contact

Département 25
Echange SFI Turbo Tiny Toons, Legend Starwing contre Alien 3, Rock n Roll Racing, NBA JAM, EW, Mar o All Stars. Tel au 81 92 40 94.

Département 27
Echange Zelda, NBA JAM TE, Mario All Stars Equinox contre DKC, EW, Alien 3 ou autre. Tel à Bruno au 32 36 06 48 après 18 h.

Département 37
Echange jeux SNES Starwing, Push Over Zelda, Super Kick off, Another World Mech Warrior, Wing Commander ou vends, échange MK contre SSF+ Turbo. Tel à Ben au 47 26 13 06 après 16 h.

Département 70
Echange sur SNIN DKC, J Park 2 Mario Stars, contre jeux de foot ou Theme Park ou autres jeux ou vends de 100 à 250 Frs. Tel à Sébastien au 84 30 34 43 entre 12 h 30 et 14 h.

Département 76
Echange jeux SN N jeux MD. Tel à Mathieu au 32 08 03 46.

Département 85
Echange Art of Fighting (jap.), Axe-Jay, C Spot, SFI Turbo vs Fina, Fight Guy (jap.), Actraiser 2, Echange jeux GG Mortal Kombat + Mickey ou Donald vs Samurai Spirit (jap.). Tel à Christophe au 51 58 84 28.

Département 99
Echange jeux sur SNIN. Tel au 065/65 12 27 en Belgique.

Vente

Département 2
Vends SN N + 1 manette 500 Frs. Tel au 23 08 14 27.

Département 3
Vends SNIN + 2 manettes + 4 jeux (DBZ 2, DKC...) 1200 Frs à débattre. Tel au 70 56 54 04.

Département 3
Vends jeux SN Batman et Robin (neuf) Earthworm Jim, Fatal Fury Special 300 Frs pièce. Tel à Benjamin au 70 46 58 89.

Département 6
Vends SNIN + International Soccer + 2 manettes état neuf 690 Frs. Tel à Thomas au 93 36 19 02.

Département 6
Vends SN + 2 manettes + pro pad + Starwing DKC + 3 jeux + 2 AD 1800 Frs. Tel à Wilfried après 19 h 30 au 93 56 42 23.

Département 7
Vends SNIN + AD + 2 pads + AR + 19 jeux 3000 Frs. Tel à Dominique au 82 85 28 93.

Département 7
Vends SNIN + 7 jeux + 3 pads + AD 6 joueurs 1500 Frs. Tel au 75 93 67 33.

Département 13
Vends SNES US + 4 pads + DBZ + Olive et Torn 5 + Art of Fighting 2 Secret of Mana AR et tout sur la japonisation, prix à débattre. Tel 91 47 18 82.

Département 13
Vends sur SNES EWJ 400 Frs Chronotrigger US 400 Frs. Tel à Fabien au 42 70 67 78.

Département 16
Vends SNIN + 2 jeux + 1 manette 480 Frs port compris. Tel au 45 68 24 83.

Département 24
Vends SNIN the + 6 jeux + 2 manettes 1200 Frs ou échange contre Saturn ou Playstation. Tel au 53 54 31 26 à Arthur à 17 h.

Département 25
Vends SNIN + 2 pads + AD 29 + 8 jeux 1800 Frs. Tel à Boris au 81 60 20 30.

Département 25
Vends SNIN + quintuplet + scope + 2 pads + 14 jeux (EW, MK, Mana, Fina...) 2800 Frs à débattre. Tel au 81 46 58 17.

Département 29
Vends SNIN + 3 pads + 9 jeux F1 PP Starwing, SSFI, vends le tout à 2500 Frs ou échange contre Playstation et donne 300 Frs. Tel au 98 25 11 88.

Département 30
Vends SNIN + 6 jeux 1500 Frs, vente séparée possible. Tel au 66 50 13 69 à Vincent.

Département 30
Vends SN Lynx GG avec jeux revues, astuces, plans, prix jusqu'à 450 Frs. Tel à Renaud au 66 25 71 29, le week-end.

Département 33
Vends NES + 12 jeux + 3 pads + K7 nettoyeur 1000 Frs. Tel au 56 72 66 10 après 19 h.

Département 38
Vends SNIN + 7 jeux 1300 Frs + GG + 2 jeux 600 Frs lots de 7 vidéos VF à 110 Frs l'unité. Tel au 76 25 45 82.

Département 38
Vends SN + 11 jeux (MK2, DKC, SSC Secret of Mana...) + 2 manettes + adaptateur JSJap, le tout pour 2500 Frs. Tel à Laurent au 76 22 52 31 après 19 h.

Département 44
Vends SN N + 2 manettes + 10 jeux + AR DKC SSF MK, Addams Family F-Zero, Prince of Persia, S Turbo... 1600 Frs. Tel à David au 40 63 29 83.

Département 44
Vends 17 jeux sur SNIN à 199 Frs pièce. Tel à Josselin au 40 63 90 70.

Département 44
Vends sur GB 6 jeux (Road Rash, Kirby Darkwing, Duck Starwars, Castlevania II) : 450

Frs ou 100 Frs l'un. Tel au 40 49 51 05.

Département 45
Vends SN N + 2 pads + 12 jeux + nintendoscope + 6 jeux 2500 Frs. Tel à Mathieu au 38 51 08 86.

Département 45
Vends SNIN + pads + 4 jeux 2000 Frs, vends Sonic neuf 200 Frs. Tel au 38 94 80 40.

Département 45
Vends SNIN + 2 pads dont 1 turbo + DKC et Rabbit Rampage 1000 Frs. GB + 2 jeux 300 Frs. Tel à Yann au 38 31 09 18.

Département 48
Vends SN + 5 jeux + Super GB + 2 pads 1850 Frs. Tel au 66 69 31 55 après 19 h.

Département 49
Vends NES + 1 jeu + 2 manettes 150 Frs, jeux Shadow Warrior Mission Impossible Tortues Ninja 100 Frs, Zapper + 1 jeu 150 Frs ou le tout pour 550 Frs. Tel au 41 54 06 19.

Département 56
Vends SNIN + 2 manettes + jeux the 1500 Frs. Tel au 97 27 92 98.

Département 59
Vends Street Racer SN 260 Frs. Tel au 28 68 05 69 le soir.

Département 59
Vends SNIN + jeux + pad ASCII Pad et pad normal + AD 2500 Frs à débattre. Tel à Gauthier au 20 55 99 66.

Département 59
Vends SN + 1 pad + 1 turbo + SFI Turbo, Mario Kart 650 Frs, vends jeux SNIN de 80 à 200 Frs. Tel au 20 78 61 52 à Remi.

Département 59
Vends SNIN + 2 manettes + AD29 + 25 jeux, 1200 Frs état neuf, vente séparée possible. Tel après 19 h au 20 92 37 76.

Département 60
Vends jeux SNIN MK I 250 Frs, NBA JAM 250 Frs Tortues Fighters US 200 Frs, Axelay 150 Frs. Tel au 44 44 22 54 après 18 h.

Département 62
Vends sur SN N Super Tennis, Sim City 150 Frs, Addams Family 2 250 Frs, Mario Paint + souris 200 Frs, Prince of Persia 200 Frs à débattre. Tel à Stéphane au 21 98 65 81.

Département 67
Vends SNIN + 4 pads + turbo kit 60 Hz + adaptateur + 1 jeu 700 Frs ou avec 8 jeux 1800 Frs Zekia 3, F-Zero, Top Gear F1 Exhaust Heat. Tel au 88 9 68 58.

Département 67
Vends SNIN + 2 pads + 10 jeux (DK, MK I, Mana...) + adaptateur USJap 2300 Frs. Tel à Franck au 88 61 01 00.

Département 67
Vends Game Boy + 13 jeux (Mario 1, 2, Warioland, Asterix, Tiny Toons...) + mode d'emploi 1200 Frs. Laurent Flach 10 Rue

de l'Eglise 67330 Niedersoultzbach.

Département 69
Vends SN N + 25 jeux + 2 manettes Turbo + Mario Paint + accessoires, superscope, jeux AD29 3800 Frs. Tel au 78 76 03 35.

Département 69
Vends GB + 3 jeux + accessoires 500 Frs et GG + 4 jeux + accessoires 500 Frs. Tel à Jacques au 78 70 02 96.

Département 69
Vends SNIN + 2 pads + scope + 5 jeux ou vends séparément de 1000 à 1500 Frs. Tel à Pierre au 78 22 75 54.

Département 69
Vends ou échange SN N + 9 jeux + 2 manettes contre Jaguar. Tel à Nicolas au 78 21 41 08 après 18 h.

Département 70
Vends SN N + 2 pads + 1 adaptateur 5 joueurs + 5 jeux 1200 Frs. Tel au 84 20 51 30 après 19 h.

Département 74
Vends SN + jeux 1600 Frs. Tel au 50 93 47 54.

Département 75
Vends ou échange SNIN + 11 jeux + 2 pads + accessoires 2200 Frs ou échange contre Playstation + 1 jeu + 1 pad ou plus. Tel à Thierry au 47 00 02 90 avant 20 h 30.

Département 75
Vends SN + 9 jeux + AR + AD univ 45 31 91 86 à Claudio.

Département 75
Vends SN + 2 jeux 700 Frs, GB + 7 jeux 800 Frs + 200 cartes DBZ, le tout pour 2000 Frs, 10 AV DBZ 50 Frs, 1 puzzle Ranna 100 Frs. Tel à Mike Borowki au 46 51 01 84 ou 4 Rue Ruffaelli 75016 Paris.

Département 75
Vends SN N + 9 jeux + AD + 2 pads 1500 Frs. Tel à Olivier au 40 60 02 55.

Département 75
Vends SNIN + 6 jeux (NBA JAM TE...) + adaptateur AD29 + 1 pad 600 Frs à débattre. Tel au 40 34 48 91.

Département 75
Vends SNIN + jeux (NBA Live 95, Secret of Mana VF, DKC, Zelda Mario, Sim City...), le tout en vente séparée possible, prix à débattre. Tel au 45 83 41 62.

Département 76
Vends SNIN + 28 jeux + adaptateur Fire US/Jap 4500 Frs à débattre ou échange contre Playstation VF + jeux. Tel à François au 35 40 07 78 après 18 h.

Département 77
Vends SNES + 2 pads + jeux 800 Frs. Tel à Mathieu au 60 05 57 25.

Département 77
Vends NES + jeux + 2 pads + pistolet. Tel à Jérôme au 64 08 30 66.

Département 77
Vends SFC + jeux + AD univ 1600 Frs. Tel au 64 52 58 81.

PETITES ANNONCES

Département 77

Vends SN N + 2 pads + 11 jeux. 1500 Frs. Tel au 64 07 78 09 après 20 h.

Département 77
Vends SN N + 2 pads + 5 jeux 700 Frs. Tel à Thomas après 18 h au 60 67 67 43.

Département 77
Vends SN N + 1 pad + AD29 + 11 jeux (Bubsy, Zelda, DBZ...) pour 2250 Frs ou échange contre Playstation + 1 ou 2 pads. Tel à Christophe au 64 41 09 95 après 19 h.

Département 77
Vends nbx jeux SN à bas prix. Tel à Yvan au 60 67 48 02.

Département 78
Vends SNES + 2 pads + Superscopé + 6 jeux. 1400 Frs. Tel à Chris au 30 88 81 94.

Département 78
Vends SN N + 3 jeux + 2 pads. Tel à Guillaume au 30 51 44 87.

Département 78
Vends GB + 3 jeux + Light Boy, Batterie Pack, sacoches 528 Frs ou échange contre GG + jeux. Tel à Yoann au 39 55 43 28 de 18 à 20 h.

Département 78
Vends SN N + 2 pads + 2 jeux 600 Frs. Tel à Jérôme au 34 62 21 71.

Département 78
Vends SN N + 3 jeux + adaptateur + revues + 8 jeux (SFI, JJP, Rock n Roll Racing...) 2570 Frs vendus 1200 Frs. Tel au 30 41 89 09 après 18 h.

Département 78
Vends SNIN + 7 jeux (DKC, EWJ, Street Racer, Super Pinball...) + adaptateur, e tout pour 1550 Frs. Tel au 30 41 93 96 à Sébastien après 17 h 30.

Département 78
Vends SNIN + 3 pads + quadruplé + 6 jeux DBZ1 et 2 jap + adaptateur + NBA JAM T.E., Super Tennis SFI, Mario 4 1500 Frs. Tel au 30 57 29 98.

Département 78
Vends SNIN + 8 jeux + adaptateur turbo + 2 manettes (MKI, SSFI, DBZ 2, Asterix, Ramm 1/2, F1 PP 2, M. World, Demon Crest. Tel à Samuel au 39 11 47 82 après 18 h.

Département 78
Vends SFI Turbo 100 Frs, Skyblzer 100 Frs, Star Wars 100 Frs, Actraiser 100 Frs, SSFI 200 Frs, DBZ Action Game 100 Frs, Super Mario Kart 100 Frs. Tel à Steven au 34 62 25 20.

Département 81
Vends GB + 4 jeux 200 Frs, GG + 5 jeux et MS + 3 jeux 300 Frs ou le tout pour 450 Frs. Tel au 63 35 25 52 à Pierre.

Département 83
Vends SNIN + 3 jeux (Rival Turf, Super Protector...) 850 Frs. Tel au 94 60 89 73 après 16 h 30.

Département 83

Vends Aiaddin, Shanghai 2, Starwing, Tiny Toons, Flashback. Tel à Thomas au 94 21 87 26.

Département 84
Vends GB 200 Frs, jeux GB à 50 Frs. Tel au 90 31 95 78.

Département 84
Echange SNIN Street Fighter 150 Frs, F-Zero 60 Frs, WWF 60 Frs. échange Another World ou Super Tennis, Roi Lion contre DBZ. Tel au 90 82 45 56.

Département 85
Vends SN N + SFI + 2 manettes prog. 500 Frs, Fatal Fury Special + adaptateur 300 Frs, Samurai Shodown 300 Frs. Tel au 51 05 40 46.

Département 86
Vends jeux SNIN Megaman X 150 Frs, DKC 200 Frs, Busts Loose, AD universel 50 Frs. Tel à Fabrice au 49 51 11 95.

Département 87
Vends SNIN + 3 manettes + 8 jeux DKC, Super Metroid, MKII... 2000 Frs. Tel au 55 71 08 56.

Département 87
Vends SNES neuve + 2 pro-pad + SFI 390 Frs. Tel au 55 68 92 62 à Michèle de 15 à 20 h.

Département 89
Vends SNIN + 10 jeux + 3 pads + X-Terminator + AD. Tel vers 20 h 30 au 86 40 53 82.

Département 89
Vends NES + 6 jeux (SMB 3, Duck Tales, TMNT...) + MD avec 3 jeux (Sonic, Predator 2, DBZ) le tout 1100 Frs. Tel au 86 97 29 82 à Benoit.

Département 91
Vends SN N + 16 jeux + GG + 6 jeux 3000 Frs. Tel au 60 84 40 71 à Antoine.

Département 91
Vends SNIN + 10 jeux, MD + 6 jeux GG + jeux, Jaguar + 4 jeux échange possible contre jeux ou 300. Tel au 60 83 07 11.

Département 91
Vends 19 jeux de 150 à 250 Frs Vends Nintendo scope + jeux scope (1 cassette de 6 jeux + 1 jeu) 350 Frs. Tel à Yvonnick au 60 11 96 32.

Département 91
Vends 6 jeux SNIN entre 150 et 300 Frs chaque ou échange contre jeux Playstation VF. Tel à Sylvain au 64 56 18 92 vers 18 h.

Département 91
Vends EWJ US 300 Frs neuve et achète FFI US, FF5 jap de 100 à 200 Frs. Tel au 69 92 86 70 après 18 h.

Département 92
Vends SNIN + 2 pads 500 Frs. Tel au 48 30 09 52 à Thomas.

Département 92
Vends SNIN + 2 pads + souris + 8 jeux + GB + Super GB + 5 jeux + Nintendo scope le tout pour 2300 Frs. Tel au 41 20 05 27.

Département 92

Vends SNIN + 2 Joy arcade + 2 manettes + adaptateur + SFI, MKI, Tennis 1200 Frs. Tel au 46 09 94 06.

Département 93
Vends Game Boy avec 4 jeux, Handy boy, alimentation secteur... 1100 Frs. Tel à Michaël au 43 05 61 92.

Département 93
Vends GB + 5 jeux + AD 4 joueurs 650 Frs. Tel au 48 36 62 26.

Département 94
Vends SNIN + 9 jeux + 2 pads + AD 2100 Frs. Tel au 45 69 82 07.

Département 94
Vends SNIN + 2 pads + 3 jeux + AD29 800 Frs, GG + Tetris + Link 200 Frs, NC + 2 jeux et quintuplé 400 Frs. Tel au 48 76 33 50.

Département 94
Vends GB + 5 jeux. Tel à Stéphane au 48 71 12 56.

Département 94
Vends SNIN + 6 jeux (Super Mario Kart, Roi Lion, DKC, Zelda 3, SFI Turbo) + scope 1200 Frs. Tel à Seb au 48 71 07 91.

Département 94
Vends SNIN + 2 pads + Super FX + 15 jeux 3000 Frs. Tel au 43 76 90 83.

Département 94
Vends NES + 1 pad + 4 jeux SFI, NCAA Base Ball, NBA All Star, Final Fight, Lardit 1000 Frs. Tel au 45 99 25 41.

Département 94
Vends SNIN + 8 jeux (DKC, Super Metroid, Star Wars...) + 2 pads + adaptateur, 2300 Frs. Tel au 45 59 82 07.

Département 94
Vend SSN N + 9 jeux + 1 manette (DKC, International Super Star Soccer, Street Racer, F1 Pole Position 2...) 2100 Frs. Tel à Cynil au 49 85 09 44.

Département 95
Vends SN N switchée 50/60 Hz + 2 pads + 9 jeux (DKC...) 800 Frs. Tel à Carlos au 39 83 29 13.

Sega

Achat

Département 13
Achète console Sega, Sony, NEC, SNES, NG. Tel au 42 75 24 24 à Jo.

Département 38
Achète Saturn VF + jeux à bas prix. Tel à Samuel au 76 54 05 42.

Département 57
Achète jeux MD ou MCD. Liste et adresse à Thomas Turchi 28 Rue des Gentianes 57070 Metz ou tel au 87 75 14 83 après 19 h.

Département 85
Achète nbx jeux sur MD de 100 à 290 Frs, achète jeux GB, et GG + Sonic de 250 à 350 Frs. Tel à Julien au 51 52 20 73.

Département 92
Achète MD + 2 pads + Virtua Racing 500 Frs. Philippe au 47 35 00 42.

Contact

Département 13
Echange MD + 2 pads + 15 jeux + AD contre NG CD + 2 pads + 1 jeu. Tel au 91 67 07 85.

Département 13
Echange MD + 2 pads + 17 jeux contre Jaguar + Alien et autre ou NG dans le 13 uniquement. Tel au 42 05 48 74 après 18 h.

Département 30
Echange Le Roi Lion contre DBZ 2. Tel au 68 74 17 38 à Yohan.

Département 54
Echange MD + 9 jeux + MCD + GB + 4 jeux contre Playstation ou Saturn avec 1 jeu. Tel à Pierre ou Marc au 59 39 74 52 ou au 59 39 33 04.

Département 76
Echange Titi et Gros Minet + 3 cartouches. Mr Torchy Thierry 20 Rue Guillaume Apollinaire 76320 St Pierre ou tel au 35 78 35 11.

Vente

Département 1
Vends MD + Sonic 1, 2, 3, 4 + Quackshot + Simpson + 2 pads 2500 Frs, vends MD + 4 jeux 900 Frs, vends SFI + pad 6 boutons 300 Frs, vends jeux de 150 à 300 Frs. Tel au 79 81 58 09 à Stéphane.

Département 5
Vends Master System 2 + 2 pads + jeux (Sonic, Asterix, Hero of the Lance, Alex Kidd) + alim. 400 Frs. Tel au 92 43 47 77 à Sylvain.

Département 6
Vends MD + 2 pads + Sonic dans l'emballage 400 Frs. Tel Pascal Romero au 93 54 56 86.

Département 10
Vends ou échange sur MD et SN, recherche jeux de rôle et autre. Tel à Josseland au 25 73 71 73.

Département 11
Vends MD + 8 jeux + 4 pads. Tel au 68 76 28 07 après 20 h.

Département 13
Vends MD + 4 pads 1300 Frs. Tel au 91 43 01 32.

Département 13
Vends MS + 14 jeux + 7 jeux MD + 6 jeux GG. Tel à Joël au 42 76 13 70.

Département 16
Vends GG + 13 jeux + loupe + chargeur 1500 Frs. Tel au 45 60 66 69 après 19 h.

Département 17
Vends MD + 32X 3 jeux 32X + 6 jeux MD 3000 Frs. Tel au 48 30 16 21.

Département 19
Vends jeux MD 100 Frs, 3 jeux SNIN 280 Frs, EWJ 280 Frs. Tel à Bernard au 452 08 88 33 de 17 h 30 à 21 h 30.

Département 21
Vends jeux MD Roi Lion 350 Frs ou Sonic et Knuckles 350 Frs ou les 2 620 Frs. Tel au 80 23 31 41 après 18 h à Ludo.

Département 30

Vends GG + 1 jeu + AD 500 Frs ou échange contre SN + 1 jeu. Tel à Guillaume au 66 35 40 30.

Département 31
Vends MD + 8 jeux + 3 pads + AD Megakey 900 Frs. Tel à Julien au 61 05 08 19.

Département 31
Vends MD + MCD + 32X + 11 jeux MCD (NBA, Sonic, Mickey...) + 4 jeux MD (SFI, Peeble Golf...) + 4 jeux 32X (MKI, Virtua Racing...) + 2 pads à 6 boutons 3800 Frs. Tel au 61 56 99 03.

Département 34
Vends MD avec 9 jeux 1300 Frs, vends GG + 2 jeux + adaptateur 400 Frs, vends 6 jeux SN N 400 Frs. Tel au 67 55 29 99.

Département 36
Vends MD + 2 manettes 6 boutons + 2 pads + 20 jeux (SFI 1, 2, Virtua Racing...) 5500 Frs à débattre. Tel à Yvan au 54 49 05 13.

Département 37
Vends MD + 31 manettes + 12 jeux. Tel au 47 45 41 37 après 19 h.

Département 38
Vends jeux GG MKII, Asterix 100 Frs l'un et Alien 3, Donald, Chakan et Shinobi 2 100 Frs l'un. Tel vers 19 h au 76 52 43 23 à Pierre.

Département 38
Vends sur MD Sonic IV 280 Frs, Fila 200 Frs, MK 200 Frs, Mickeymania 280 Frs, Jungle Book 250 Frs. Tel à Denis au 72 49 05 90 après 18 h.

Département 38
Vends MD + 3 manettes + 13 jeux (Fifa 95, Ristar..., 2300 Frs. Tel au 74 43 24 83.

Département 45
Vends MD + 3 pads dont 2 turbo et 1 à 6 boutons + Virtua Racing, Shaq Fu, Fatal Fury DBZ 2000 Frs. Tel au 38 94 82 49.

Département 45
Vends MS II + 2 pads 50 Frs, ou 100 Frs à console seule. Tel au 38 66 70 30.

Département 45
Vends MD + 1 jeu + 2 manettes 500 Frs, vends 5 jeux (Rinks, SFI, Sonic 2, Sonic Knuckle), vends vol 2, 3, 4, 5, 6, 7 de DBZ en vidéo 100 Frs l'un. Tel au 38 63 88 05 après 19 h.

Département 54
Vends MD + MCD + 4 pads + 1 arcade + 5 jeux + 2 CD en titre, prix à débattre. Tel à David au 83 62 98 45 le week-end.

Département 54
Vends MD avec 3 manettes et 8 jeux MKII, SFI, Mickey, Mania, Aladdin autres 1800 Frs ou séparément. Tel au 83 36 48 56 après 18 h.

Département 57
Vends MD + 2 pads + 6 jeux 2000 Frs. Tel au 87 33 10 86 à Anne.

Département 57
Vends jeux MD NBA JAM 2 200

Frs. Protector 200 Frs, Turrican 150 Frs, Krusty Fun House 100 Frs, Alex Kidd + Boxing 100 Frs. Tel à Seb au 87 90 09 54.

Département 59
Vends Fatal Fury 150 Frs, Fila Soccer 150 Frs et SFI 150 Frs, achète MK 2 entre 150 et 200 Frs sur MD. Tel au 27 79 97 16 après 18 h.

Département 59
Vends MD2 + 11 jeux. Toe et Jam 2, Sonic 3, Fila Soccer, Agassi, Zombies, Rocket Knight, LMF, Atomic, Runner, Smatch TV, Tracy, Hulk, Action Replay 2 1580 Frs. Tel à Didier au 27 61 53 93.

Département 59
Vends MD + 3 pads + 11 jeux 4000 Frs. Tel après 18 h au 20 73 14 10.

Département 59
Vends MD2 + 2 pads + MCD2 + 1 jeu cartouche (Aaddin) + 3 jeux CD (Road Avenger, Sylphed + Night Trap entre 1000 et 1500 Frs. Tel au 20 73 45 39 après 17 h.

Département 59
Vends jeux sur MD 100 à 200 Frs, vends jeux GG 100 à 150 Frs, vends revues. Ecrire à Mr Gonzalez 23 Rue Mexico 59000 Lille.

Département 60
Vends MD + MCD + 1 jeu + 4 CD + ad 2000 Frs, Vends SN N + DBZ 1, 2, 3 Action Game jap, DBZ 3 VF, DBZ 4 RPG, Secret of Mana Syndicate 700 Frs. Tel au 30 34 97 95 à Yvan.

Département 63
Vends ou échange MD + 16 jeux + MCD + 6 jeux + 4 pads + 30 mags contre Saturn ou Playstation + 1 jeu ou 3000 Frs à débattre. Tel au 73 53 72 13 après 19 h.

Département 64
Vends MD + 11 jeux (Soleil, Roi Lion, Virtua Racing, Fila, Jungle Strike...) 2400 Frs. Tel au 59 03 31 32 à Philippe.

Département 67
Vends Sonic Spinball SFI 300 Frs, les 2, vends jeux GB Dragons Lair 150 Frs. Tel au 88 38 05 59.

Département 67
Vends 11 jeux MD Landstalker SFI, Shaq Fu, Street of Rage 2 1200 Frs ou jeux de 50 à 150 Frs ou échange contre ATP Tennis Fever Pitch Soccer ou autres. Tel au 88 39 32 69 à Johan.

Département 74
Vends MD + 2 pads + 14 jeux 1600 Frs. Tel au 50 27 99 75 ou 50 66 55 80 après 19 h.

Département 75
Vends MD + 2 pads + 18 jeux 1500 Frs. Tel à Simon au 43 73 47 72.

Département 75
Vends MD 300 Frs + 18 jeux ou jeux entre 100 et 200 Frs. Tel au 45 86 24 82.

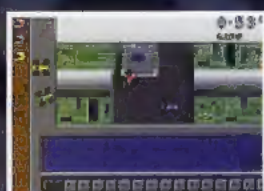
Département 75
Vends jeux sur console jap. M. e Courtine L 7 bis A. Baron 94370 Sully.

MICRO MACHINES 96: TOUTI RIKIKI MAOUSSE RAPIDO



Construction Kit

Construisez vos propres circuits et véhicules.



La légende en 16-Bit revient avec des améliorations à vous couper le souffle, plus de 60 nouveaux circuits et niveaux, des tonnes de véhicules plus fous les uns que les autres, des pièges et des outils délirants, sans oublier le Kit de Construction complet et simple d'utilisation qui vous laissera sans voix. Immergez-vous dans des environnements encore plus dingues, salle de gym, labo de sciences, baignoire, camping....., cependant, méfiez-vous de tout, le danger est omni-présent, trappes, pièges et autres surprises vous attendent tout au long des parcours.

Micro Machines 96 est la course de votre vie, mais attention à vos propres créations qui deviendront votre pire hantise.



Codemasters

MEGA DRIVE

J-CART
FOUR PLAYER POWER

© The Codemasters Software Company Ltd. 1995. All Rights Reserved. Codemasters is a trademark being used under license by Codemasters Software Company Ltd. Micro Machines is a trademark of Lewis Gallop Toys, Inc. Codemasters is not affiliated with Lewis Gallop Toys, Inc. Codemasters is using the mark pursuant to a license. Licensed by Sega Enterprises Limited for play on the Sega Mega Drive system. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Limited. Codemasters is using the trademarks pursuant to a license.

QUE LE PLUS BARBARE
L'EMPORTE !



24 MEG

SUPER NINTENDO

SEGA
MEGA DRIVE

05-02-32-64
(APPEL GRATUIT)

namco™

ocean

Weapon Lord TM & © 1995 Namco Holdings, Inc. All rights reserved. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Nintendo and Super Nintendo Entertainment System are registered trademarks of Nintendo of America, Inc. © 1991 Nintendo of America, Inc. Nintendo Super Nintendo Entertainment System are registered trademarks of Nintendo of America, Inc. © 1995 Nintendo of America, Inc. All rights reserved. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved.